

NINTENDO • SEGA • SONY
4/97
MAGNA MEDIA
4 391062 305803 04
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO GAMES
DM 5,80
öS 45,-/sfr 5,80/Lit 8400 hfl 7,30/lfr 140/ptas 850
Die Nr.1
Nintendo 64
Die Fußball-Revolution
★ FIFA 64
★ International Superstar Soccer 64
PS Namcos Sommerhits
★ Time Crisis
★ Air Combat 2
PS Top 3D-Action
★ Descent 2
★ Exhumed
Das ultimative Rennspiel?
PS PORSCHE CHALLENGE
SONY WETTBEWERB
PORSCHE POWERPACK
ZU GEWINNEN



MANIAC: 85%

MUMIEN MONSTREN MUTATIONEN















Exhumed

jetzt für PlayStation und PC



Im Vertrieb von:

BMG INTERACTIVE

BMG Interactive Web Site: http://www.bmginteractive.de

AUSGEBRÜTET!

Nintendo 64	N64
Nintendo 64 incl. Control Pad	399,00*
Antennenkabel	49,99*
Control Pad	59,99*
Fifa 64	i.V.
Goemon	139,99*
International Superstar Soccer Deluxe	139,99*
Pilot Wings	119,99*
Star Wars – Shadows of the Empire	139,99*
Super Mario 64	99,99*
Turok: Dinosaur Hunter	139,99*
Wave Race 64	99,99*

Spiele	PSX	SAT
2Xtreme	79,99*	
A4 Evolution Global	99,99	
Adidas Power Soccer International	99,99*	
Air Combat (Platinum Edition)	49,99*	
Alien Trilogy	89,99	89,99
Amok		89,99*
Andretti Racing	89,99	89,99*
Area 51	89,99*	89,99*
Ayrton Senna Kart Duel	89,99	
Baphomet's Fluch	89,99	
Battle Arena Toshinden 1 (Plat.Ed.)	49,99*	
Battle Arena Tcshinden 2	99,99	
Battle Stations	79,99*	
Black Dawn	89,99*	89,99*
Blast Chamber	99,99	99,99*
Broken Helix	99,99*	99,99*
Bug! Too		89,99*
Bust A Move 2	69,99	69,99*
Chronicles of the Sword	89,99	
City of the Lost Children	89,99*	
Command & Conquer	109,99	109,99
Constructor	89,99*	
Contra	99,99*	
Cool Boarders	89,99*	
Crash Bandicoot	109,99	
Creation	89,99*	
Crow: City of Angels	79,99*	79,99*
Crusader – No Remorse	89,99*	89,99*
Crypt Killer	99,99*	
Dark Forces	99,99*	
Darklight Conflict	89,99*	89,99*
Dark Savior		89,99
Daytona USA Championship Edition		109,99*
Deadly Skies	89,99*	89,99*
Descent 2	79,99*	
Destruction Derby 1 (Platinum Ed.)	49,99*	
Destruction Derby 2	99,99	
Die Hard Arcade		99,99*
Discworld (dt.)	89,99	89,99
Disruptor	79,99	
Down in the Dumps	89,99*	
Dragonheart: Fire & Steel	89,99*	89,99*
Excalibur	89,99*	
Exhumed	89,99*	99,99
Fighters Megamix		109,99*
Formel 1	99,99	
FIFA Soccer 97	89,99	89,99*
Hardcore 4x4	99,99	
Heart of Darkness		109,99*
Herks Adventure	99,99*	
Hexen	89,99*	89,99*
Independence Day	89,99*	89,99*
Internat. Superstar Soccer Deluxe	89,99*	
In the Hunt	89,99*	89,99*
Iron Man / XO	79,99*	89,99*
Jewels of the Oracle		89,99*
Last Dynasty	89,99*	89,99*
Legacy of Kain	89,99*	
Lemmings 3 D	99,99	
Lomax	89,99	
Lost Vikings 2	79,99*	79,99*
Madden '97 Football	89,99	89,99
Magic the Gathering	79,99*	79,99*
Manic Karts	89,99*	89,99*
Mass Destruction	89,99*	
Mechwarrior 2	89,99*	
MegaMan X3	89,99*	89,99*
Monster Truck	99,99*	
Motor Toon 2	89,99*	
Mr. Bones		89,99*
MTV's Aeon Flux	89,99*	
Myst	89,99	109,95
Namco Smash Court Tennis	89,99*	
Nascar Racing '96	89,99*	
NBA Hangtime	89,99*	
NBA In the Zone 2	99,99*	
NBA Live '97	89,99	89,99*
NHL Face Off '97	79,99*	
NHL Hockey '97 (EA Sports)	89,99	89,99
NHL Powerplay Hockey	89,99*	89,99*
Nights		99,99
Pandemonium	79,99	
Pinball Graffiti		89,99*
Po'ed	89,99*	
Porsche Challenge	79,99*	
Power Move Pro Wrestling	89,99	
Pro Pinball	79,99	89,99*
Rebel Assault 2	109,99*	
Resident Evil (dt.)	89,99	
Return Fire	89,99	89,99*
Return to Zork	89,99*	89,99*
Ridge Racer (Platinum Edition)	49,99*	
Ridge Racer Revolution	99,99	
Riot	89,99*	
Road Rage	89,99*	
Sampras Extreme Tennis	99,99	
Scorcher		99,99*
Sega Ages Compilation		89,99
Sega Worldwide Soccer '97		89,99
Sentient	89,99*	
Shredfest		89,99*
Sim City 2000	89,99	99,99
Sonic 3D Flickie's Island		99,99
Sonic The Fighters		89,99*
Soviet Strike	89,99	89,99*
Space Jam	79,99*	79,99*
Spot Goes To Hollywood	89,99*	89,99*
Star General	79,99*	
Steel Panthers 2	79,99*	
Street Fighter Alpha 2	89,99	89,99
Suikoden	99,99*	
Super Pang Collection	89,99*	
Syndicate Wars	89,99*	89,99*
Tekken 1 (Platinum Edition)	49,99*	
Tekken 2	99,99	
Tempest X	79,99*	79,99*
Three Dirty Dwarves		89,99*
Tilt!	89,99	89,99
Tobal No.1	89,99	
Tomb Raider	89,99	99,99
Toshinden URA		89,99*
Total NBA '97	79,99*	
Tunnel B1	89,99	89,99*
Twisted Metal 2	89,99*	
Victory Boxing	89,99	
Virtua Cop 2		109,99
Virtual Open Tennis		79,99*
Virtual Pool	79,99*	79,99*
Warhammer	89,99	
Warwind	79,99*	
Wing Commander 4	89,99*	
Wipe Out (Platinum Edition)	49,99*	
Wipe Out 2097	99,99	
WWF In Your House	79,99*	79,99*
X-COM: Terror from the Deep	89,99	
Zork Nemesis	89,99*	

Grundgeräte	PSX	SAT
Sony Playstation incl. Control Pad	389,99	
Sega Saturn incl. Control Pad		449,99

Zubehör	PSX	SAT
Action Replay Pro	99,99	99,99
Analog Joystick	129,99	
Antennenkabel	49,95	59,95
Arcade Racer (Lenkrad)		129,95
Backup Memory		109,99
Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe	39,99	39,99
Lenkrad incl. Pedale	159,99	
Link-Kabel	49,95	
Maus	59,95	
Memory Card 360 (360 Blocks)	109,99	
Namco Arcade Combat Stick	109,99*	
neGcon (Control Pad)	89,99	
Original Control Pad	59,95	44,95
Predator Lightgun	69,99	69,99
RGB-Scart-Kabel (Fire)	49,99	39,99
Tasche +Control Pad +Mem.Card	99,99	
Virtua Stick		89,95
X-Tender (Joypad-Verlängerung)	29,99	29,99

Action pur!

Crusader No Remorse
PSX * / SAT *
89,99

Die Hard Arcade
Sega SAT *
99,99



Die neue Platinum Edition:

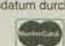
Air Combat
Destruction Derby
Ridge Racer
Tekken 1
Toshinden 1
Wipe Out
jeweils für Sony PSX *
je 49,99



Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
(030) 794 72 111
Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr
Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden. Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM – Kreditkarte: 9,99 DM – Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr – ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! – Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Versandbestellungen! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.






Wo Sie uns finden:





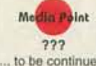

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Hamburg – Harvesteh.
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbr.
Bus 35, 102

Bremen
Hanseatenhof 9
im Lloydhof / P am Brill
Tel.: (0421) 16 80 80
Str.-bahn 2,3 Am Brill

Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: (0231) 914 25 24
Straßenbahn 404
Heinrichstraße

Berlin – Friedr.hain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790
U-Bahn 5 Rth. Friedr.h.
Tram 20,21 Bersarinpl.

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 125, 133, 222

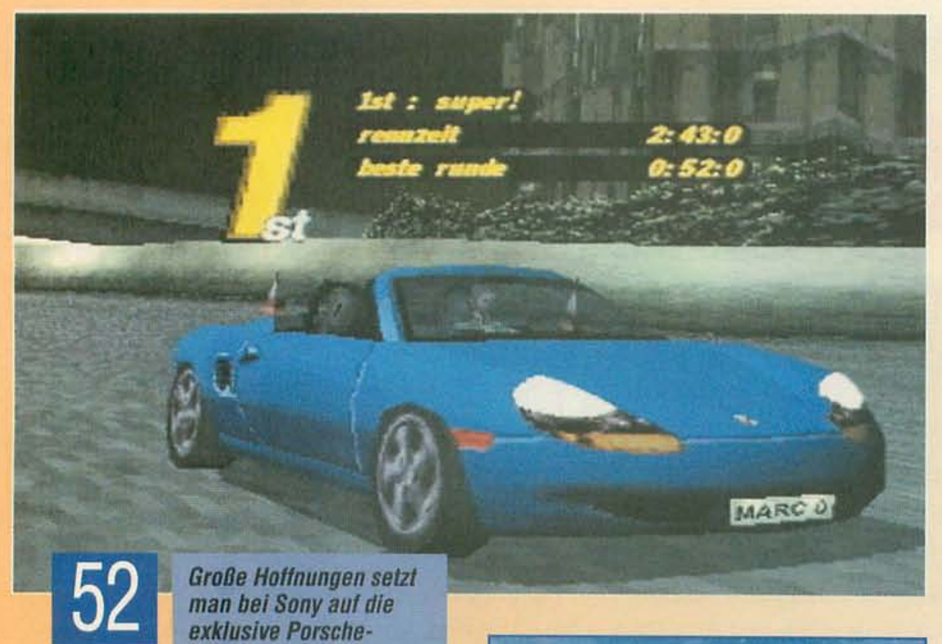
Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10

???
... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!

Tschüß

So Leute, das war's. Ich streich' die Segel. Nach fünf Jahren VIDEO GAMES ist es Zeit, mal wieder was anderes zu sehen. Bisher hab' ich es ja immer geschafft, mein Hobby zum Beruf zu machen. Als Kind hab ich (zur großen Freude meiner Eltern) mit Vorliebe elektrische Geräte zerlegt. Seit meiner Lehre als Radio-Fernsehtechniker kriege ich sie heute sogar wieder zusammen. Nach einigen Jahren C-64 und Amiga landete dann die erste Konsole vor meinem Monitor – ein japanisches Mega Drive (für damals noch fast 800 Mark). Der Computer verstaubte, die Konsole glühte. Irgendwann wurde ich dann angesprochen, ob ich mich nicht bei einem Computerspiele-Magazin (die VIDEO GAMES war damals noch ein zweimonatiges Sonderheft der POWER PLAY) bewerben wolle. Klar, warum nicht? Mein Probeartikel gefiel und nach kurzer Einarbeitungsphase durfte ich mich komplett der VIDEO GAMES widmen. Aufgrund meiner technischen Vorbildung wurde mir dann auch flugs alles aufgedrückt, was mit Technik zu tun hatte. Damit nicht genug, mein Talent sprach sich rum und bald war ich **der** Ansprechpartner für technische Probleme aller Art. Wie dem auch sei, der Job hat mir trotzdem eine Menge Spaß gemacht. Ein so vielseitiges und unterhaltsames Betätigungsfeld ist sicher schwer zu finden. Ein tolles Team, nette "Geschäftspartner" in den PR-Abteilungen der Softwarehäuser und jeden Tag was Neues – ich fürchte, das wird mir fehlen. Nun ja, nachdem ich in meiner Freizeit (die Nächte, in denen nicht das neueste Videospiel gezockt wird) meist mit Freude an meinem Rechner rumbastele, folgen wir doch der Tradition und erklären auch meinen Rechner zum Hobby. Mein nächstes Betätigungsfeld: Ich werde mich in einer größeren Firma um die eingesetzte PC-Hardware und das Netzwerk kümmern. Ich bin sicher, daß der Rest des Teams das von mir hinterlassene Loch problemlos ausfüllt. Immerhin haben wir ja in den letzten Jahren 'ne Menge gelernt (und das hoffentlich auch einigermaßen an Euch weitervermittelt). In diesem Sinne wünsche ich Euch viel Spaß mit Eurem (und meinem) Hobby und – bleibt weiterhin so gute und aufmerksame Leser.

Euer Jan



52 Große Hoffnungen setzt man bei Sony auf die exklusive Porsche-Lizenz. Ob sich die Investition gelohnt hat und Porsche Challenge (PS) wirklich der erhoffte Hit ist, verrät der Test.



55 Wir rasen Off-Road bei Psygnosis' Monster Truck Rally für Playstation



66 Der absolute Hammer ist Micro Machines V3 für Playstation. Zumindest der Mehrspieler-Modus macht Codemasters neuen Hit laut Robs Test zu einem absoluten Muß.





28 Unglaublich schwer und affengeil – Sonys neues Rennspiel Rally Cross



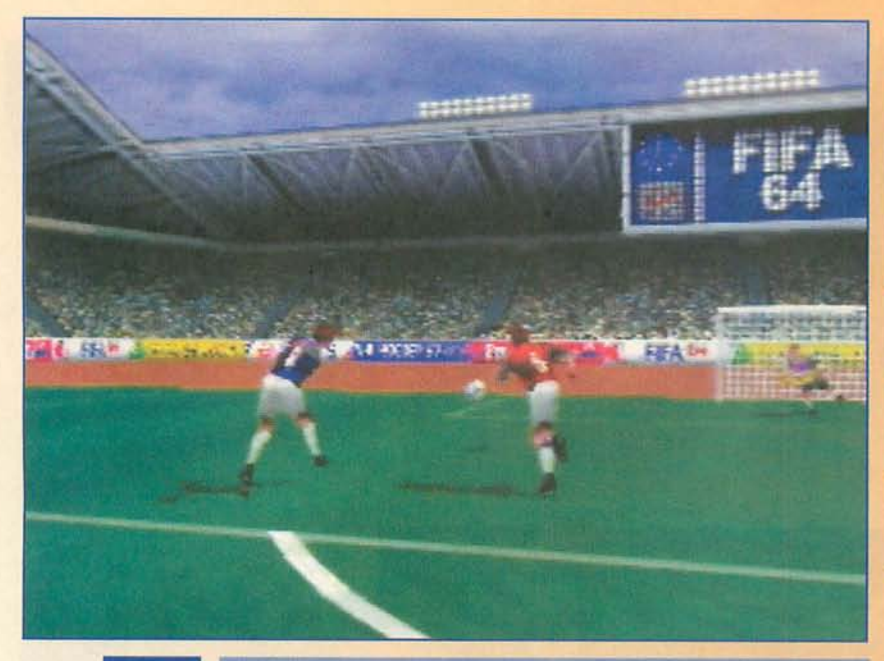
40 Saturn-Besitzer freuen sich schon auf Manx TT



22 Tet hat sich mal wieder Nächte um die Ohren geschlagen und direkt aus Japan neue Infos zu Time Crisis (PS) besorgt

NEWS

TIPS & TRICKS



12 Dirk hat Electronic Arts in England besucht, durfte FIFA 64 antesten und weiß über Stärken und Schwächen zu berichten. Ende März soll EAs Fußballsimulation übrigens schon zu haben sein.



16 Wir haben uns schlau gemacht, was denn die europäische Version von Int. Superstar Soccer 64 zu bieten hat

TEST

SEGA SATURN

SONY PLAYSTATION



SUPER NINTENDO

WETTBEWERB

RUBRIKEN



08 Wolfi war bei Activision und hat News über Pitfall 3D und weitere Kracher parat



57 Descent 2 (PS), sinnvoller Nachfolger oder billiger Abklatsch? Lest den Test.



26 Zombies jagen dürft Ihr in Segas neuestem Automaten-Shooter House of the Dead

ACTIV

Activision lud zur großen Premiere der zukünftigen Playstation-Titel ein. Wir waren dabei und sahen faszinierende 3D-Kulissen und packende Spielideen, die uns von der Traditionsfirma ins Haus stehen.

In der Spiele-Branche sind sogenannte "Media Days" nichts ungewöhnliches mehr. Dabei handelt es um eine Art zwanglose Pressekonferenz, bei der neue Konsolen- und PC-Spiele im Dutzend vorgestellt, große Reden geschwungen, und am Ende ein ritterliches Buffet geplündert werden. Zwecks eines solchen Anlasses flog Activision die komplette Fachpresse aus allen Teilen Europas nach England ein und präsentierte alle seine Konsolen/PC-Spiele, die im zweiten Halbjahr für entsprechende Furore sorgen sollen. Fünf Entwickler aus dem Activision-Hauptquartier in San Jose/Kalifornien nahmen ebenfalls die weite Reise auf sich, um ihre geistigen Errungenschaften der kritischen Journalistenschar vorzführen.



Links seht Ihr einen ersten spielbaren Pitfall 3D-Level

Pitfall 3D

Nachdem Pitfall-Harry sein 16-Bit-Rivial erfolgreich hinter sich gebracht hat, folgt die langerwartete 32-Bit-Fortsetzung auf der Playstation. Fast schon zum Brauchtum der neuen Konsolen-Generation geworden, bewegt sich unser Held erstmals in einer richtigen 3D-Umgebung. Über die Story ist noch nicht allzuviel bekannt. Fest steht, das Pitfall-Harry seine Herzallerliebste aus den Klauen eines bösen Monsters retten muß. In den vier großangelegten Spiel-Szenarien hat Harry einiges zu tun. Er läuft über Brücken, die sich unter seinen Füßen auflösen, er muß sich durch geheimnisvolle Höhlen kämpfen und mit Lianen-Power über tiefe Abgründe schwingen. Dummerweise gibt es noch die Monsterbewohner dieser Welt, die unseren Helden gar nicht mögen. In den Stages wimmelt es nur so von Zombies, Geistern und anderen bizarren Kreaturen. Jede Berührung mit einem dieser Geschöpfe kostet Energie oder im schlimmsten Fall ein Leben. Die Kameraperspektive paßt sich automatisch dem Spielgeschehen an und zeigt Harry immer aus dem vorteilhaftesten Winkel. Mehr zu Pitfall 3D gibt es in einem Preview in einer der nächsten Ausgaben.

Bedrohlich: Das Bezwingen dieser demonischen Dschungel-Kreatur gelingt nur, wenn man einige gewitze Tricks anwendet



Mit gewiefter anschleichtaktik attackierenden wir das Monster. Rechts: Noch sind die Steinköpfe friedlich.

ISION special

Apocalypse

Für den zweiten Playstation-Titel mußte Activision tief in die Portokasse greifen, was anhand des Spieltitels zunächst nicht offensichtlich ist. Es handelt sich hier nicht um eine bekannte Filmlizenz, vielmehr konnte Hollywood-Superstar "Bruce Willis" für ein



Spiele-Projekt gewonnen werden. Mit einem aufwendigen Scanning-Verfahren wurde Bruce (kahlrasiert) komplett digitalisiert, dann mit Renderwerkzeugen bearbeitet und durch Motion Capturing-Technik verfeinert. Aus dieser künstlichen Symbiose wurde für Apocalypse der neue Action-Held "Virtual Bruce" geboren. Der Spieler schlüpft erneut in die Haut des kugelgeprüften "Die Hard-Protagonisten" oder besser gesagt, Ihr seid diesmal sein Partner und kämpft mit ihm Seite an Seite gegen eine monströse Übermacht. Das Spielprinzip von Apocalypse ist schnell auf einen Nenner gebracht: Ballern in allen Lebenslagen mit harter Waffengewalt ist angesagt.

State of the Art: In Apoclypse geht ständig der Punk ab. Wo Bruce Willis kämpft, ist die Hölle los.

Hammerhart: Die Mischung zwischen Virtual Bruce und Partner haut rein. Apokalypse geizt nicht mit grafischen 3D-Effekten.

Rauchende Maschinengewehre, überhitzte Flammenwerfer, knallharte Action – in diesem 3D-Knaller geht's nicht gerade zimperlich zu. An durchgeknallten Gegnern herrscht kein Mangel: Sie kommen angekrochen oder angeflogen, sie schießen, sind furchtbar hartnäckig und ultra-gefährlich. Zur Verteidigung bekommt man ein hübsches Sortiment an Ballermännern geboten: Gewehre, MGs, Handgranaten und Pulslaser gehören zur ständigen Überlebens-Ausstattung der Helden. Die Perspektive der dreidimensionalen Spielszenarien wechselt ständig, mal seht Ihr das Geschehen von oben, ein anderes Mal wieder von hinten.

Heavy Gear

Nachdem FASAs tonnenschwere Battlemechs mittlerweile auf fast jedem System durch die Gegend stampfen, hat Activision eine neue Roboter-Lizenz an Land gezogen. Das gigantische Heavy-Gear-Universum bietet unzählige Mech-Typen, zwei rivalisierende Völker und eine spannende Story. Todesmutig schwingt sich der Spieler in seinen schwer bewaffneten Super-Mech und schon kann der planetarische Zoff beginnen. Allerdings fehlte auf der Präsentation noch jegliche Spur einer Playstation-Version, die wie Mechwarrior 2 actionbetonter sein wird, als die PC-Variante, von der das hier gezeigte Bild stammt.



Heiße Mech-Action im Wüstensand. Heavy Gear spielt auf dem fernen Planeten „Terra Nova".

Hexen 2



Der jüngste Sproß der 3D-Spiele ist das Sequel *Hexen 2*, das auf der neuesten Grafik-Engine von id-Software basiert. Wie beim Vorgänger machen uns unzählige Monsterschergen das Leben zur Hölle. Als auserkorener Söldner der Teufelswelt bedient Ihr Euch munter einer magischen High-Tech-Waffenkammer, die mit den besten Strahlenwerfern ausgestattet ist, die die Epoche zu bieten hat. Das hier gezeigte Bild stammt noch von der PC-Version, da man mit der Playstation-Portierung erst in den nächsten Monaten startet. *ws*

Alle hier gezeigten Hexen 2-Bilder stammen noch von der PC-Version



Schlitzauge sei wachsam: In den Hexen 2-Katakomben schlummern extrem gefährliche Monstertypen

INTERVIEW



„John Lafleur" – Producer von Pitfall 3D stellte sich den Video-Games-Fragen

VG: Hast du vorher an Pitfall: The Mayan Adventure für das Super Nintendo oder Mega Drive mitgearbeitet?

JL: Nein. Zuletzt war ich für die verschiedenen Länderversionen von Mechwarrior 2 (PSX) zuständig.

VG: Wann genau habt ihr mit Pitfall 3D angefangen und aus wievielen Leuten besteht dein Team?

JL: Um genau zu sein, starteten wir mit dem Projekt im Dezember 1995. Sobald das Spieldesign und das Konzept auf dem Papier stand, fing unser Hauptprogrammierer damit an, seine 3D-Engine zu entwickeln. Mittlerweile ist sie zu ca. 95 % fertiggestellt und das Resultat kann sich wirklich sehen lassen. Die restlichen 12 Mann stürzten sich auf die Grafik- und Sound-Programmierung.

VG: Was waren die größte Schwierigkeiten, mit denen ihr auf der Playstation zu kämpfen hattet?

JL: Das schwierigste war, den begrenzten Arbeitsspeicher der Playstation so effektiv wie möglich zu nutzen. Wir haben ungefähr sechs Monate gebraucht, um den goldenen Mittelweg zwischen der Objektdichte und der daraus resultierenden "Framerate" zu finden. Da Pitfall 3D überwiegend im Dschungel spielt, versuchten wir, die natürliche Umgebung (Pflanzen, Bäume usw.) mit Polygonen zu simulieren. Allerdings haben wir schnell festgestellt, daß dies zu unlösbaren Performance-Problemen führte, deshalb entschieden wir uns für die sogenannte "Postkartenlösung", bei der auf eine Polygon-Fläche plastische Texturen gelegt werden. Unser Ziel war es, daß Pitfall 3D mit ca. 25-30 Bildern pro Sekunde läuft, was wir letztendlich dann auch erreicht haben.

VG: Über welchen Aspekt von Pitfall 3D seid ihr am meisten stolz?

JL: Wir haben meiner Meinung nach einen sehr guten Job gemacht, ein traditionelles 2D-Jump'n'Run in die dritte Dimension zu transferieren. Sicherlich ist die Playstation allgemein für 3D-Spiele eine ideale Plattform, allerdings werden auch hier schnell die technischen Grenzen erreicht. Ein Spiel wie Super Mario 64 wäre z.B. nie in dieser Form auf der Sony-Hardware zu realisieren gewesen.

VG: Was unterscheidet Pitfall 3D von anderen 3D-Jump'n'Runs?

JL: Crash Bandicoot oder Pandemonium sind vom Gameplay her überwiegend linear aufgebaut und setzen mehr auf eine witzige Cartoon-Story. Pitfall 3D orientiert sich spielerisch überwiegend an seinem 16-Bit-Vorgänger, und unser Held kann sich praktisch in alle Richtungen bewegen, dafür ist die 3D-Engine auch ausgelegt.

VG: Wird Sonys neues Analog-Joypad unterstützt werden?

JL: Ja sicher, wir arbeiten gerade daran, den Steuercode dafür zu implementieren. Allerdings haben wir das Pad erst vor kurzem von Sony zugeschickt bekommen, sodaß es noch einige Zeit dauern wird, bis wir mit der Sensibilität hundertprozentig zufrieden sind.

VG: Wieviel Polygone pro Frame werden im Spiel ungefähr verwendet?



JL: Es sind ca. 3000 pro Bildaufbau, was allerdings stark von der jeweiligen Level-Landschaft abhängt und wieviel Texturen darin verwendet werden.

VG: Im welchen Fertigstellungsgrad befindet sich Pitfall 3D gerade?

JL: Im Moment haben wir nur einen Prototyp-Level für die Präsentation zusammengestellt. Alle entscheidenden Programmteile wie 3D-Engine, Grafikbausteine und die Gegnerpalette sind im Prinzip fertig. Was jetzt folgt, ist das Zusammensetzten der einzelnen Puzzle-Teile, um daraus motivierende Level zu kreieren.

VG: Wird es irgendwelche Überraschungen im Spiel geben, wie z.B. ein verstecktes Atari VCS-Pitfall?

JL: Sicherlich werden wir versteckte Goddies einbauen, allerdings handelt es sich hier mehr um Bonus-Level oder versteckte Areale. Nochmals das Klassik-Pitfall einzubauen, wie es bei den 16 Bit-Fassungen der Fall war, wäre eine reine Zeitverschwendung gewesen.

VG: Wird Pitfall 3D auch auf andere Konsolen-Systeme, zum Beispiel den Saturn umgesetzt?

JL: Momentan haben wir keine Pläne für eine Saturn-Konvertierung. Es könnte allerdings sein, daß es vielleicht eines Tages für den PC portiert wird.

KÄMPFEN MIT KÖPFCHEN

PERFECT WEAPON™

Hier müssen Sie kämpfen und denken! Eins muß Ihnen klar sein: Wenn Ihnen fünf Gegner gleichzeitig im Nacken sitzen, müssen Sie so schnell handeln, wie Ihre Gedanken fliegen - nur dann können Sie überleben!
Es liegen fünf Welten vor Ihnen mit 1500 Schauplätzen, wo außerirdische Krieger nur darauf warten, Sie ins Jenseits zu befördern. Doch auch für den Besten ist der Weg nach Hause weit.

PERFECT WEAPON
ES IST DER KOPF DER ZÄHLT





head games:





FIFA

Scheinbar hat Konamis hyperrealistisches "Perfect Striker" bei der Konkurrenz einen derart nachhaltigen Eindruck hinterlassen, daß sich Electronic Arts entschließen mußte, die fertige japanische Version für den Rest der Welt in England noch einmal komplett überarbeiten zu lassen.



Das gesamte Motion-Capturing wurde diesmal mit David Ginola bei EA Sports in London durchgeführt

Während in der Fernost-Version von EAs neustem FIFA-Streich ausschließlich japanische Mannschaften versuchen, sich gegenseitig den Ball abzuluchsen, stehen hierzulande selbstverständlich wieder alle großen Teams aus Italien, Deutschland, England, Frankreich, den USA sowie die wichtigsten internationalen Nationalelfen zur Auswahl. Aber nicht nur in diesem Punkt unterscheiden sich die beiden Versionen so kraß voneinander, wie sich noch nie ein japanischer Release, von einem euro-amerikanischen unterschieden hat. Die ganze Engine, vor allem die künstliche Intelligenz der Spieler, wurde nochmal neu programmiert. Außerdem verpflichtete die englische EA-Niederlassung den Profi-Kicker David Ginola, um die Spieleranimationen im Motion Capture Verfahren noch einmal neu zu digitalisieren. Im Gegensatz zu den ebenfalls schon beeindruckend aussehenden 32-Bit-Versionen wird hier mit in Echtzeit gerenderten Polygonspielern gearbeitet. Die in *FIFA 97* erstmals verwendete und von EA selbst entwickelte Motion-Blending-Technik wird hier ebenfalls wieder überzeugend eingesetzt. Sämtliche Animationsphasen bei bestimmten Spielzügen wie z.B. bei Kopfbällen oder Fallrückziehern, werden dabei für das menschliche Auge so miteinander verschmolzen (im Englischen= Blending), daß daraus ein perfekt simulierter, fließender Bewegungsablauf entsteht. Außerdem wurden die Kanten

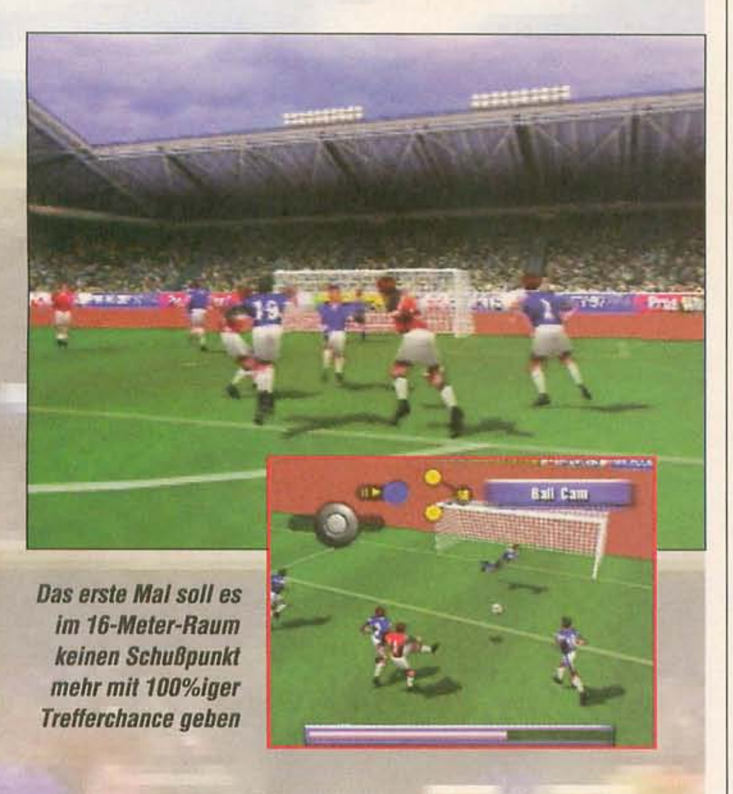
Intro und Menüdesign sind voll auf der Höhe der Zeit. Zur Auswahl stehen wieder die wichtigsten Ligen Europas und über 40 Nationalmannschaften

Sämtliche Ballzaubereien sind nun noch flüssiger animiert

Die Spieler werden anhand gerenderter 3D-Modelle erschaffen, dann "heruntergerechnet" und vom N64 als Polygon-Objekte mit abgerundeten Kanten dargestellt



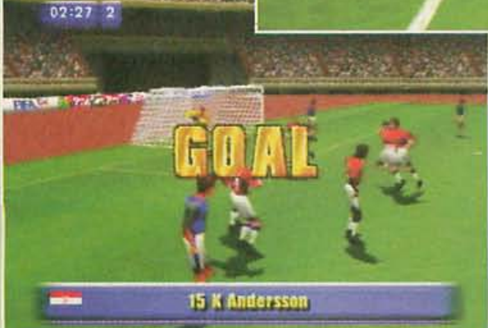
64



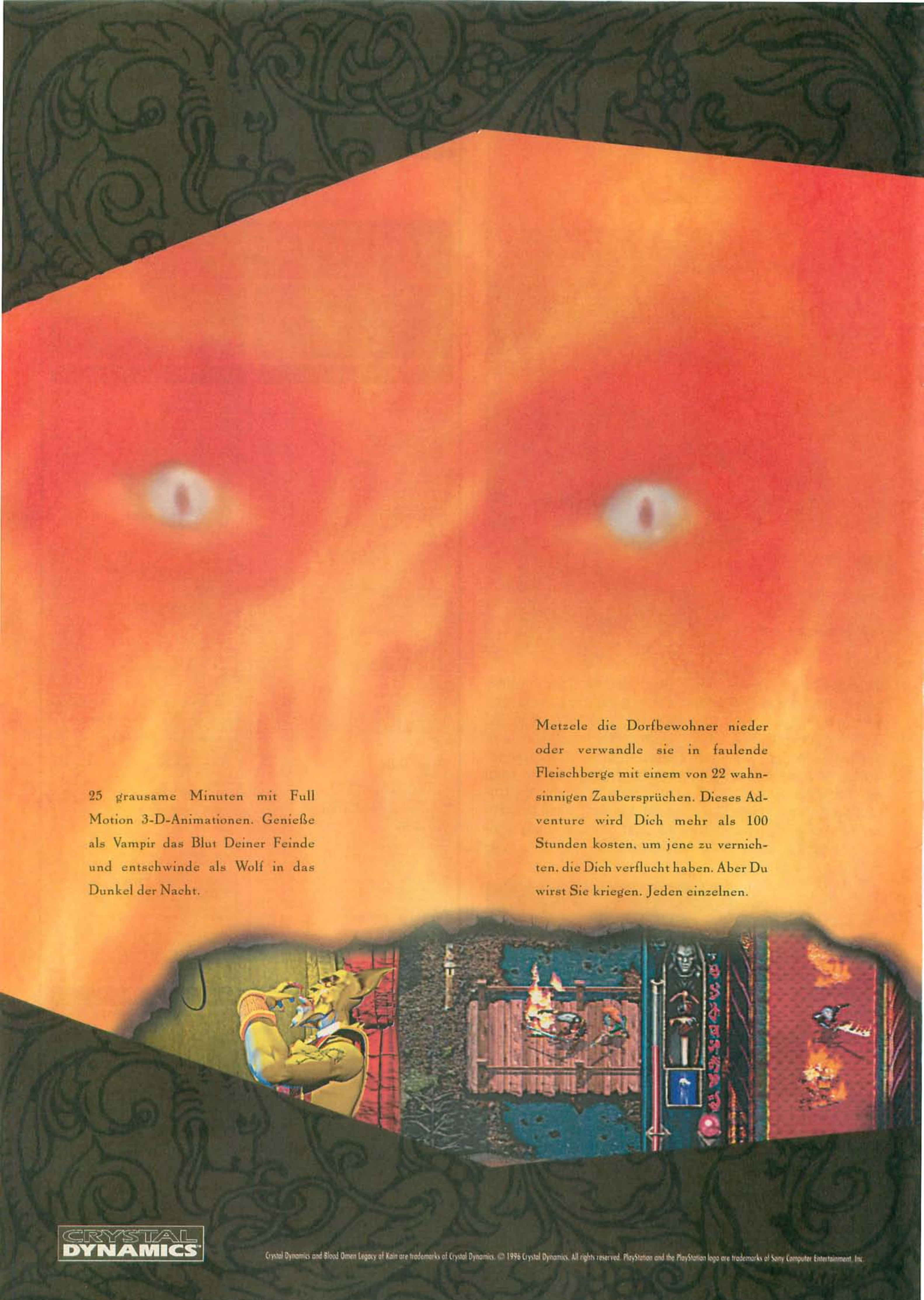
Das erste Mal soll es im 16-Meter-Raum keinen Schußpunkt mehr mit 100%iger Trefferchance geben

der Polygone abgerundet, wodurch die Spieler nicht so eckig wirken, wie in vielen 32-Bit-Sportsimulationen. Eure Mitspieler in der jeweiligen Mannschaft schießen und passen mitdenkender als früher. Laut den Programmieren sollen nun keine "Bauerntricks" mehr möglich sein, d.h. im 16-Meter-Raum befinden sich keine "blinden Stellen" mehr, von denen aus Ihr mit einer geschickt geschossenen Gurke ein 100%-iges Tor erzielt. Neu in dieser Version ist eine neunte Kameraposition, die "64 Cam"-Option. Diese bewegliche Kamera kann um 180° gedreht werden. Bei besonders schönen Manövern wird automatisch herangezoomt. Selbige Szene kann man dann in einem zusätzlichen, kleinen Screen betrachten, der oben im Bild eingeblendet wird. *ds*





Die Kameraeinstellung "N64 Cam", (um 180 Grad frei bewegliche Kamera) konnte erst mit 64-Bit-Hardware realisiert werden


25 grausame Minuten mit Full Motion 3-D-Animationen. Genieße als Vampir das Blut Deiner Feinde und entschwinde als Wolf in das Dunkel der Nacht.
Metzele die Dorfbewohner nieder oder verwandle sie in faulende Fleischberge mit einem von 22 wahnsinnigen Zaubersprüchen. Dieses Adventure wird Dich mehr als 100 Stunden kosten, um jene zu vernichten, die Dich verflucht haben. Aber Du wirst Sie kriegen. Jeden einzelnen.
CRYSTAL DYNAMICS
Crystal Dynamics and Blood Omen Legacy of Kain are trademarks of Crystal Dynamics. © 1996 Crystal Dynamics. All rights reserved. PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.



Videogames: 80%



PlayStation Magazin: Wertung 1,7 - Sehr gut



MAN!AC: 86%



Die Ewigkeit - ein dunkler, grausamer Ort. Die Untoten machen sich an den Lebenden zu schaffen

DIE EWIGE VERDAMMNIS LÄSST DIR GENUG ZEIT, UM DEINE RACHE ZU PLANEN

und kämpfen um ihr Überleben. Egal ob Du Dich in einen menschlichen Körper verwandelst, in einen Wolf oder Nebel - die Suche und Vernichtung derer die Dich verflucht haben ist Dein einziges Ziel.





Im Vertrieb von:



BMG Interactive Web Site: http://www.bmginteractive.de



INTERNA SUPER STA

Konamis erstes N 64 Spiel ist eine Fußball-Simulation. Es ist zugleich auch das erste Fußballspiel mit einer analogen Steuerung.

Konamis *International Super Star Soccer*-Serie (in Japan: *J-League Perfect Striker*) dürfte sich mittlerweile bei vielen Super Nintendo-Kickern einen Namen gemacht haben. Im Dezember letzten Jahres erschien in Japan dann die neueste Auflage dieser Fußballsimualtion, erstmals für das Nintendo 64. Was sich hauptsächlich von der 16-Bit-Version unterscheidet, ist natürlich neben der Polygongrafik, die Art und Weise, wie man die einzelnen Spieler auf dem Spielfeld steuert. Erstmals ist es nun möglich, die



Diese Perspektive bietet die meiste Übersicht

Spieler nicht nur in acht Himmelsrichtungen, sondern vollkommen stufenlos in jede beliebige Richtung zu bewegen. Der Vorteil dieser analogen Steuerung liegt klar auf der Hand. Komplizierte und feinfühlige Aktionen wie das Dribbeln wirken viel natürlicher und bedürfen keiner *Street Fighter*-artigen Viertel- und Halbkreisbewegungen auf dem Steuerkreuz. Wenn man das analoge Joystick um 180° dreht, macht der zu steuernde Spieler die selbe Bewegung auf dem Feld mit und vollführt selbst eine 180°-Drehung. Durch Kombinationen mit diversen Knöpfen lassen sich unterschiedliche Moves realisieren. Bei Pässen (A-Buttom) Torschüssen (B-Button) und Flanken (gelber Links-Button) zum Beispiel läßt sich durch das nachträgliche Bewegen des Sticks die Flugbahn des Balles "biegen", was in der Praxis aussieht, als seien die Bälle angeschnitten. Steht der Spieler mit dem Rücken zum gegnerischen Tor, kann man durch die Kombination von Schuß-Knopf und Joystick-Steuerung Drehschüsse oder gar kunstvolle Fallrückzieher zustande bringen, abhängig davon, wie hoch der Ball steht und in welche Richtung der Stick gelegt wird. Daneben existieren in *International Super Star Soccer* zahlreiche Moves, die grundsätzlich in Kombination mit dem Analog-Joystick funktionieren. Wenn der Spieler im Ballbesitz ist, sind die gelben Richtungstasten folgendermaßenbelegt:Links= Flanke, rechts=Doppelpaß, oben=Paß in den Lauf hinein und unten=Lauf beschleunigen. Ist der Spieler nicht im Ballbesitz, ändert sich die Belegung: Links=Beingretsche, rechts und oben=nicht belegt, unten=Beschleunigen bzw. Gegner wegdrängen (der Torwart läßt sich übrigens ebenfalls steuern, wobei die Tastenbelegung wieder anders



International Super Star Soccer nutzt sowohl bedientechnisch als auch optisch die Möglichkeiten des N 64 aus

lautet). Der Analog-Joystick gibt dabei immer an, in welche Richtung der Ball geschossen bzw. wohin der Spieler laufen soll. Wem das hier noch zu kompliziert erscheint, darf nach wie vor die übliche Steuermethode per Richtungskreuz auswählen. Dazu bedarf es keinerlei komplizierter Optionmenüs, man betätigt einfach das Steuerkreuz auf dem Joypad statt des Analog-Joysticks. Nur keine Bange, es ist alles viel einfacher als es klingt. Die Learning-by-doing-Methode erweist sich bei diesem Speil als einfachstes Mittel, die Steuerung der einzelnen Funktionen in den Griff zu bekommen: Man fängt eben am besten gleich ein Spiel an. Euch stehen im Anfangsmenü sechs verschiedene Spielmodi zur Verfügung: Vorsaison (einzelnes Spiel), Saison (die gesamte `96er Saison), Tournier (ein kleines Pokaltournier), Elfmeterschießen (wie der Name sagt), Szenario (Nachspielen von authentischen Spielsituationen aus der aktuellen Saison) und Trainingslager (ohne Gegner, einfach nur zum Herumprobieren). Jeder der Spielmodi kann mit bis zu vier Leuten gleichzeitig gespielt werden. Falls Ihr eine Memory-Cartrige zur Hand habt, richtet das Spiel



Artificial Intelligence à la N64: Je nach Spielsituation verhalten sich die Spieler auf dem Feld unterschiedlich. Bei Flanken versucht grundsätzlich jeder den Ball mit dem Kopf anzunehmen.



TIONAL R SOCCER

bis zu drei Speicherstände ein, in denen Daten über Saisonspiele, Mannschaftsstatus oder Spielereigenschaften gespeichert werden können. Ihr dürft im Spieler-Generator sogar Spieler selbst kreieren, diese abspeichern, in die Mannschaften integrieren und mit ihnen sogar Saisonspiele bestreiten (was bei anderen Fußballsimulationen nicht immer möglich ist). Es steht außer Zweifel, daß *International Super Star Soccer* ein Spiel ist, daß sich grundlegend von bisherigen Fußballsimulationen unterscheidet. Allein schon grafisch hebt sich das Spiel aus existierenden Titeln deutlich hervor. Die bei Fußballsimulationen häufig verwendete Bezeichnung "au thentische Spielerdaten" müsste schon neu definiert werden. Konami hat jeden einzelnen Spieler aus der J-League wirklichkeitsgetreu hineinkopiert. Dies geht sogar soweit, daß ahnungslose Spielemuffel glauben könnten, es handle sich hierbei wirklich um eine reale Fernsehübertragung. Man erkennt jeden einzelnen Spieler schon von Weitem anhand der per Motion Capture animierten (wirklich gut animierten!) Polygonfiguren. Angefangen vom Haarschnitt über den individuellen Bewegungsstil bis hin zu Verhaltensweisen (nach einem Tor z.B.) ist jede Einzelheit authentisch nachempfunden worden. Ich wüßte nicht, ob es jemals schon ein Spiel gegeben hat, das diese schon an Besessenheit grenzende Detailtreue konsequent an den Tag legt. Ich sehe schon die Gesichter vieler Freaks, die selbst gerne ein Auge auf dieses Spiel werfen würden, um mir zu widersprechen. Aber leider existiert zur Zeit nur eine japanische Version. In den USA soll dieser Titel im Juni auf den Markt kommen, für Europa hingegen ist noch kein konkreter Erscheinungstermin genannt worden. Inwieweit sich die Euro-Version von der japanischen unterscheiden wird, läßt sich nur schwer sagen. Laut Angaben von Konami Deutschland steht zum jetzigen Zeitpunkt lediglich fest, daß die 16 J-League Mannschaften inklusive Spieler durch Nationalmannschaften ersetzt und die japanischen Kommentare durch englische Sprachsamples ausgetauscht werden. Auch die Fußballstadien, in denen die Spiele ausgetragen werden, müssen entsprechend unbenannt werden. Die Frage, ob und in welchem Umfang der Szenario-Modus und der Spieler-Generator integriert werden sollen, wußte man aber noch nicht zu beantworten. Wir hoffen jedoch, daß die vielfältigen Optionen alle beibehalten werden. *tet*



Durch das Motion Capture Verfahren wirken die Bewegungen der Spieler überaus natürlich und realistisch



Das Menü wird in der Euro-Version natürlich übersetzt







Die polygone Kunst der Inszenierung: Freudentänze nach einem Tor, Foulspiel an den Torwart und die Anweisungen des Torwarts vor dem Abschlag



Special Moves wie Fallrückzieher sind ebenfalls möglich

Darklight Conflict

EA besteht nicht nur aus der Sports-Abteilung. Den Beweis hierfür liefert ein Space-Shooter mit sehenswerten Grafik-Effekten.

Irgendwann in naher Zukunft nimmt die Bedrohung durch Aliens derart dramatisch zu, daß sich die Erde nicht mehr anders zu helfen weiß, als die Erbmasse ihrer Top-Piloten mit bereitgestellter Alien-DNA zu infizieren und die armen Kerle im Austausch für Frieden den außerirdischen Geschwadern sozusagen zu opfern. Ihr schlüpft nun in die Rolle einer dieser bedauernswerten Kreaturen und müßt Einsätze für den Repton Clan gegen die Ovons fliegen. Gleichzeitig besteht Eure Aufgabe darin, den Menschen in Euch wieder Überhand gewinnen zu lassen, um die Erde für einen hinterhältigen Alienangriff vorzubereiten (diese Schlingel!). Das Universum von *Darklight Conflict* wird durch zwei Sonnen erleuchtet, die für wunderschöne Reflexionen und Lichteffekte auf den Raumschiffen sorgen, die durch Navigationstrahler, Efekte beim Abfeuern der Waffen und gigantische Explosionen noch intensiviert werden. Letztere wurden besonders filmreif inszeniert: Das (hoffentlich) feindliche Schiff explodiert genau von dem Punkt aus, in dem der entscheidende Treffer eingeschlagen hat und während es langsam auseinanderbricht, geht es in einem finalen Feuerball unter. Laut der Entwickler wird man in der fertigen Version auch Bump-Mapping-Effekte bestaunen können. Das bedeutet, daß im Gegensatz zu vorberechneten Texturen, in Echtzeit berechnete Texturen die Raumschiffe zieren, die nach Kontakt mit Licht ihre Struktur (auch dreidimensional) ändern, also eine Technik, die schon fast an Echtzeit-Rendergrafik grenzt. In den über 50 Einzelmissionen werdet Ihr eine Unmenge verschiedener Alienschiffe zu Sternenstaub zerbröseln lassen, Wingmen zur Flankendeckung beordern, ein On-Screen-Nachschlagewerk bei allen Arten von Problemem ("Verflixt, welcher war noch mal der Waffenwechselbutton?") konsultieren – und das alles bei beachtlicher Fluggeschwindigkeit. Wir werden Euch über diesen interessanten Shooter auf dem Laufenden halten. *rk*



Via Lichtgeschwindigkeit betretet Ihr den Hyperspace...

Wunderschöne Lichtreflexionen am Alien-Mutterschif

▲ *No Chance: Lock-on-Beam im Kreuz!*



◀ *...und so abgefahren sieht's dort aus*



▲ *Nach dem Launch vom Mutterschiff geht's ab ins Getümmel*

◀ *Im Dogfight könnt Ihr Flankenschutz beordern*

adidas power SOCCER international '97

Wie bei Sportspielen inzwischen üblich, erfährt auch Adidas Power Soccer von Psygnosis ein verheißungsvolles Facelifting

Was gibt's Neues bei *Adidas Power Soccer International '97* für Playstation? Mal abgesehen davon, daß die Namen der neuen Fußballsimulationen anscheinend immer länger werden und deshalb Abkürzungen wie *ISS Pro* in Mode kommen (Adidas Power Soccer International '97 nennen wir deshalb kurz APSI '97), haben sich die Entwickler mächtig ins Zeug gelegt und eine ganze Latte von Verbesserungen bzw. Neuigkeiten implementiert. Über 200 Teams warten auf den Anpfiff, zu den Ligen aus Deutschland, England und Frankreich gesellen sich 50 Mannschaften aus der italienischen und spanischen Meisterschaft, über 50 Nationalteams, 20 Teilnehmer der Euopapokal-Turniere, alle mit aktuellen Spielernamen. Neben den bekannten Spieloptionen gibt es jetzt auch einen Turnament-Mode, bei dem bis zu 56 Teams an einem Turnier teilnehmen können. Vier Schwierigkeitsstufen ermöglichen dem Laien den leichten Einstieg und bieten auch dem Könner noch genügend Widerstand für langfristigen Spielspaß. Grafisch hat sich natürlich einiges getan, die Animation wirkt flüssiger, das Spiel wird auch bei vollem Bildschirm kaum langsamer. Bei weiteren Verbesserungen verlassen wir uns auf das Wort der Entwickler, da solche Details bei Vorversionen nicht immer erkennbar sind: Die künstliche Intelligenz aller Spieler wurde verbessert, einige Teams besitzen Stars, die sich deutlich in ihrer Klasse von den anderen abheben. Die Torhüter ermüden genauso wie alle anderen Teamkollegen, jede Mannschaft spielt so, wie es die Aufstellung erlaubt. Eine Elf mit guter Verteidigung wird z.B. weniger Tore kassieren als andere Teams. Was die zahlreichen Innovationen wirklich Wert sind, und ob APSI '97 mit dem Klassenprimus *FIFA '97* konkurrieren kann, wird uns der Test in der nächsten Ausgabe verraten. *rz*



Oben: In der Zeitlupe bewundern wir nochmal diese phantastische Parade des Torhüters. Links: Drei Optionen für den Freistoß.



Die Vogelperspektive ist leider sehr unübersichtlich



Unten seht Ihr die nutzlose Radarübersicht



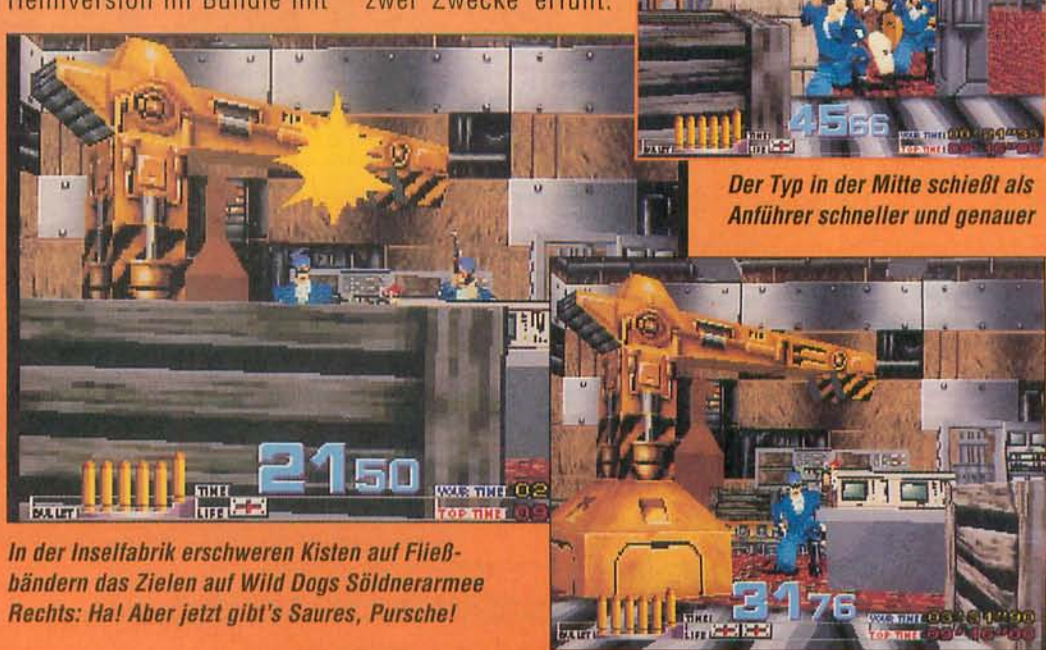
Klinsmann trifft ins Tor? Unglaublich!

TIME CRISIS

Harte Konkurrenz für das Virtua Cop-Duo kommt aus dem renommierten Hause Namco mit der Umsetzung eines seiner beliebtesten Shooting-Automaten

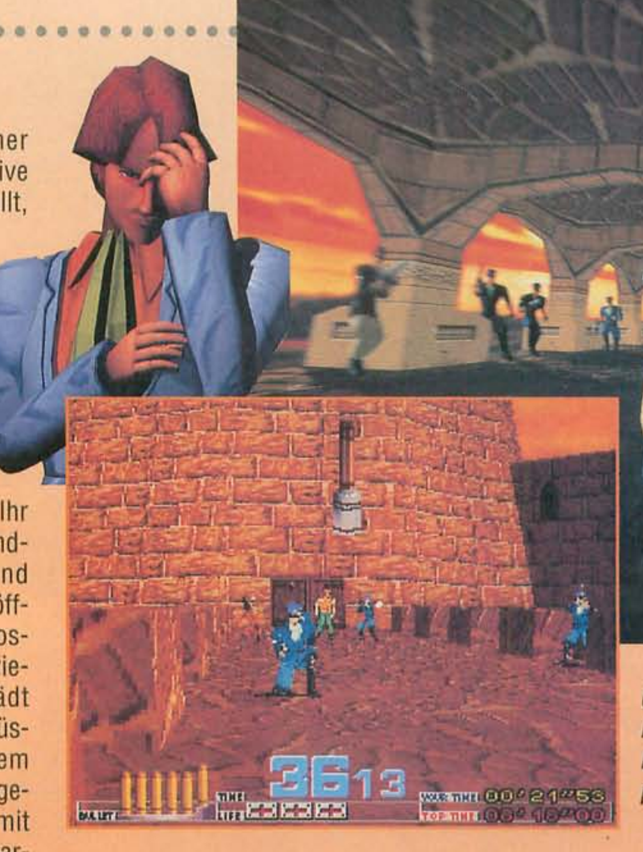
Wo immer man in Las Vegas, L.A. oder auch Frankreich einen Blick in die Spielhallen wirft, die Leute scharen sich um den bulligen *Time Crisis*-Automaten, der in zwei Versionen existiert. Das hat auch seinen Grund: Eure Reaktionsschnelligkeit wird viel mehr auf die Probe gestellt, als etwa in Segas Polygon-Schießbude. Worum geht's also? Der niederträchtige Diktator Sherudo Garo hat die Tochter des Präsidenten, Rachel Macpherson (ein absolutes Polygon-Beauty!), auf sein Schloß auf eine Insel vor der Küste verschleppen lassen, sozusagen als Rache dafür, daß seine imperialen Machtgelüste zerschlagen worden sind. Dieses einer Festung gleichende Eiland wird von einer Armee unter der Führung des Söldners Wild Dog gehalten und gilt als uneinnehmbar. Das ist der Punkt, an dem Ihr als Elite-Cop Richard Miller zur Rettung des unschuldigen Töchterleins antretet. Mit der gezückten Plastikknarre (wird in der PS-Heimversion im Bundle mit dem Spiel geliefert) feuert Ihr nun auf alles, was sich bewegt, denn über andere Geiseln auf der Insel ist nichts bekannt. Die Besonderheit an *Time Crisis* liegt nun am Fußpedal des Arcadevorbildes (bzw. einem zusätzlichen Button an der PS-Lightgun), das zwei Zwecke erfüllt. Streckt Ihr alle Schergen auf dem Screen nieder, scrollt die hübsch texturierte Polygon-Grafik automatisch weiter und Richard bringt sich sofort in

Der Typ in der Mitte schießt als Anführer schneller und genauer



In der Inselfabrik erschweren Kisten auf Fließbändern das Zielen auf Wild Dogs Söldnerarmee
Rechts: Ha! Aber jetzt gibt's Saures, Pursche!

Sicherheit (z.B. hinter einer Hauswand). Wenn der fiktive Sprecher nun "Action" brüllt, wißt Ihr daß sich eine neue Garnison Schurken formiert hat. Per Druck auf das Pedal (Button) hechtet Ihr nun aus Eurem Schlupfwinkel hervor und nehmt die Söldnerschar unter Beschuß, bevor Ihr selbst ein Bleifang werdet. Damit ist klar: Ihr habt nur kurz Zeit, alle Feindobjekte zu lokalisieren und müßt prompt das Feuer eröffnen. Wenn Ihr das Pedal loslaßt, begibt Richard sich wieder in Sicherheit und lädt gleichzeitig seine sechsschüssige Kanone auf. Auf Eurem Weg durch das Schloß, aufgeteilt in drei große Stages mit mehreren Unterebenen, erwarten Euch neben normalen Soldaten (blau gekleidet) auch Offiziere (schießen schneller und genaue: Vorsicht!), Flak-Geschütze, gepanzerte Wagen, Hubschrauber, Handgranaten-Attacken und natürlich die beiden Bosse Sherudo sowie Wild Dog. Zusätzlich zu den bewaffneten Angriffen müßt Ihr auch noch die Stage-Umgebung im Auge behalten, um Euch z.B. in der Fabrik rechtzeitig vor scharfkantigen Gegenständen zu ducken. Außergewöhnlich ist, daß Ihr den absoluten Boß und Diktator Sherudo (ein Meister der Messerwurfkunst!) nach Stage zwei zuerst ausschaltet und Euch erst im furiosen Nebelgranaten-Finale auf der Spitze der Burg um den Söldnerkommandanten Wild Dog kümmert. Wer nun Namco kennt, weiß, daß sich die Japaner für die Heimversionen ihrer Arcade-Hits immer etwas Besonderes einfallen lassen, so auch bei *Time Crisis*: Neben der Spielhallenstory um das besagte Kidnapping findet Ihr auf der PS-Disc noch eine weitere, ebensolange Story, die sich um eine Waffenschieberbande dreht, die sich in einem mehrstöckigen Hotel verschanzt hat. Dort spielt auch das ständig mitlaufende Zeitlimit eine wesentliche Rolle. Vertändelt Ihr unterwegs zuviel Zeit, kommt Ihr immer mehr in Bedrängnis, da Ihr z.B. einen Aufzug nicht mehr er wischt und deswegen den Umweg über die Treppe nehmen müßt, was natürlich noch mehr Zeit kostet, bis dann das Timeout beim Boß das endgültige "Game over" bedeutet. Schießt Ihr Euch mit Bravour durch die Gegnerschergen, kommt das BRC-System (*B*ranch *R*eflected *C*onditions) zum Einsatz: Die Söldner stellen sich auf ihren Gegner ein und schießen ihrerseits schneller und gehen selbst fixer in Deckung. Nach Extrawaffen braucht Ihr dann mangels Existenz gar nicht Ausschau zu halten, aber die Spielqualität ist derart hoch, daß Ihr sie überhaupt nicht vermissen werdet. Nach den Screenshots zu urteilen, die uns Namco Japan zukommen ließ, sieht es zwar insgesamt nicht danach aus, daß der hohe Grafikstandard des Automaten gehalten werden kann, doch für PS-Verhältnisse wirken die Polygon-Kanaillen immer noch hübsch. Wenn *Time Crisis* Ende März in den japanischen Läden stehen wird, werde ich aber ein Detail, das den Arcade-Spaß merklich in die Höhe trieb, mit Sicherheit schmerzlich vermissen: Den markanten Rückstoßeffekt bei der Lightgun. *rk*



Oben: In bezug auf 1a-Intros ist Namco ja inzwischen eine Bank
Links: Achtung Handgranate! Jetzt schnell per Pedal (Button) in Deckung gehen!

Oben: Gleich drei Geschütze auf einmal. Jetzt wird's brenzling für Richard!
Unten: In die Flucht geschossen





Den Hotelhallen-Shootout findet Ihr exklusiv in der PS-Version von Time Crisis. Dafür wurde die Grafik einen Tick abgespeckt.

Net Yaroze

Zeitgleich mit dem N64 – von der Öffentlichkeit jedoch fast unbemerkt – hat Sony am 1. März ebenfalls ein neues Produkt, die YAROZE-Playstation für Hobby-Programmierer, auf den Markt gebracht

Essentiell: Das Verbindungskabel zu Eurem Computer (links)

Im Kaufhaus um die Ecke werdet Ihr die pechschwarze Ausführung von Sonys 32-Bitter allerdings nie bestaunen können. Aufgrund des eingeschränkten Käuferkreises (Programmiererfahrung ist Voraussetzung), wird YAROZE in ganz Europa zentral von England aus vermarktet. Interessenten bestellen dort dann erst einmal die Informationsunterlagen. Dies könnt Ihr per Internet machen (http://www.scee.sony.co.uk), per Brief (Yaroze Application, SCEE, Waverly House, 7-12 Noel St., London, W1V 4HH) oder fernmündlich unter 00441714471616. Wer danach nicht zu verschreckt ist und immer noch Mitglied in der globalen Yaroze-Community werden will, der kann sich dann per Kreditkarte oder Euroscheck für 560 Pfund (ca. 1500 Mark) das Starter-Kit, bestehend aus einer schwarzen Yaroze-PS, 2 Controllern, 1 Memorycard, 1 Scart-Kabel, dem PC-Verbindungskabel und zwei speziellen Playstation-CDs mit Entwickler-Tools und Utilities, bestellen. Seid Ihr erstmal im Besitz einer solchen Entwickler-Playstation (nicht zu verwechseln mit einem "echten" Entwicklungssystem – PC-Steckkarte, blaue PS, etc. -, das ein Vielfaches kostet und nicht frei verkäuflich ist –, erhaltet Ihr auch automatisch eine Zugangsberechtigung zu den Yaroze-Web- Sites in Japan, USA und Europa. Hier bekommt Ihr z.B. Hilfe bei Problemen, könnt Kontakt zu anderen Mitgliedern aufnehmen und die neuesten Entwicklungen diskutieren. Es ist außerdem möglich, Spiele von anderen Yaroze-Jüngern herunterzuladen und sich so einen Überblick über Möglichkeiten und Grenzen der Hardware zu machen (in Japan gibt's Yaroze bereits seit Mai 96).



„Hipower Battlers" ist einer der ersten Yaroze-3D-Prügler



„Tan Tank" ist was für Leute ohne Sandkasten



Während einer Presseveranstaltung in London wurden 20 Yaroze-Spielchen vorgestellt

FACTS:

- YAROZE bedeutet in Japan sowas wie "gemeinsam sind wir stark".
- Zum Programmieren benötigt Ihr einen PC (ab 486er, Win 3.1, bzw.95) oder Mac.
- Selbst wenn Ihr Eure eigenen Yaroze-Spiele auf CDs brennt, laufen diese nicht auf normalen Playstations. Man kann somit keine Playstation-Software selber herstellen, wohl aber von renommierten Firmen, die immer auf der Suche nach jungen Talenten sind, über das Yaroze Net entdeckt werden (wie in Japan schon mehrfach geschehen).
- Ohne Vorkentnisse der Programmiersprache "C" ist eine Anschaffung aber wenig sinnvoll, obwohl es sicher kein Ding der Unmöglichkeit ist, mit viel Zeitaufwand trotzdem nach ein paar Monaten erste Ergebnisse zu erzielen. *ds*



„Terra Incognita" ist bislang eines der beeindruckendsten Ergebnisse der Yaroze-Community



NINTENDO 64
TUROK - DINOSAUR HUNTER


PLAYSTATION
BIOHAZARD II


PLAYSTATION
PORSCHE CHALLENGE

Beispiel 1: NINTENDO 64
+ Super Mario 64
+ Pilotwings 64
+ 2tes Joypad

DM 32.- monatlich bei 24 Monaten

Beispiel 2: Sony Playstation
+ Memory Card
+ 2tes Joypad
+ Spiel für 99.90

DM 29.- monatlich bei 24 Monaten

▶ARJAY-FINANZIERUNG◀

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate. Oben genannte Felder sind Beispiele. Es können auch andere Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Der Mindestbestellwert beträgt DM 500.- Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbindlich!



INTERNET ONLINE

Ab sofort sind wir für Sie im Internet erreichbar. Preislisten, News, Screenshots, Orderservice and more.

http://www.arjay-games.de

Gestaltung: WATCH-Promotion 0221-123342

PLAYSTATION

Artikel	Preis
Grundgerät dt	388.00

Umbau für US/JP-Import-CD´s durch unsere eigene Werkstatt mit Garantie 99.90
Der Umbausatz für Bastler mit deutscher Anleitung 59.90
(Es wird ein RGB-Kabel benötigt)

Artikel	Preis
Game Buster dt	99.90
Game Buster PC-Karte dt	89.90
Joypad (Sony)	59.90
Joypad NeGcon (Namco)	79.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Lenkrad (Mad Catz)	149.90
Memory Card (farbig)	39.90
Memory Card (Sony)	49.90
Memory Card (8MEG)	79.90
Memory Card (24MEG!!)	119.90
Namco-Arcade-Stick	119.90
RGB-Scart-Kabel	39.90

PLAYSTATION

Artikel	Preis
Porsche Challenge dt	84.90
Rage Racer us	119.90
Rebel Assault II dt	99.90
Resident Evil dt	89.90
Riot dt	89.90
Sentient dt	99.90
Sim City 2000 dt	89.90
Soul Blade us	119.90
Speedster dt	89.90
Spot g.t. Hollywood us	*49.90
Suikoden us	99.90
Tekken II dt	104.90
Tenka dt	99.90
Time Crisis jp	149.90
Tobal No. 1 dt	89.90
Tobal No. 2 jp	149.90
Tomb Raider dt	89.90
Total NBA 97 dt	84.90
Wing Commander IV dt	89.90
Wipe Out 2097 dt	99.90

AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP

NINTENDO 64

Artikel	Preis
Grundgerät dt	399.00
Joypad dt	59.90
Antennenkabel dt	49.90
Pilotwings 64 dt	119.90
Shadows o.t. Empire dt	139.90
Super Mario 64 dt	99.90
Turok dt	159.90
Waveracer dt	99.90

SUPER NES

Artikel	Preis
Lost Vikings II dt	109.90
Lufia II dt	119.90
Umbau 50/60Hz	79.90

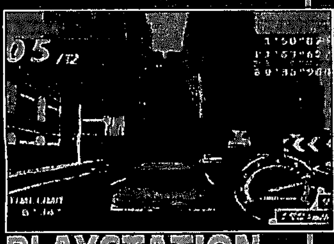
SPIELEBERATER/MAGAZINE

Artikel	Preis
EDGE uk	17.00
Official PSX Magazin uk	25.00
Legacy of Kain us	29.90
Tomb Raider us	*24.90
Tomb Raider dt	29.90
Shadow of the Empire us	29.90

ARJAY GET YOUR GAMES
0221·121067


PLAYSTATION
SOUL BLADE


SATURN
MANX TT - SUPER BIKE


PLAYSTATION
RAGE RACER

PLAYSTATION

Artikel	Preis
4-4-2-Fußball dt	89.90
A.IV Evolution Global dt	89.90
Adidas-Soccer 2 Int. dt	99.90
Baphomets Fluch dt	89.90
Bedlam dt	89.90
Blast Chamber dt	99.90
Bushido Blade jp	149.90
Carnage Heat dt	89.90
City of Lost Children dt	89.90
Command&Conquer dt	99.90
Crash Bandicoot dt	109.90
Crusader: No Remorse dt	89.90
Destruction Derby II dt	99.90
Die Hard Trilogy dt	89.90
Disruptor dt	99.90
Dragonheart dt	99.90
Exhumed dt	89.90
FIFA-Soccer 97 dt	89.90
Final Fantasy VII jp	199.90
Formula 1 dt	99.90
Gun (Predator)	79.90
Hex Hex dt	89.90
Int. Superstar Soccer dt	89.90
Jet Rider dt	89.90
Legacy of Kain dt	89.90
Megaman X3 dt	89.90
Monster Trucks dt	99.90
NBA Hangtime dt	89.90
NBA in the Zone 2 dt	99.90
NBA Live 97 dt	89.90
NHL-Faceoff 97 dt	89.90
NHL-Hockey 97 dt	89.90
NHL-Powerplayhockey dt	89.90
Player Manager dt	*79.90

SATURN

Artikel	Preis
Grundgerät dt	399.00
Game Buster	89.90
Adapter für Import-CD´s	59.90
4-4-2-Fußball dt	89.90
Amok dt	89.90
Andretti Racing dt	99.90
Area 51 dt	89.90
Bedlam dt	84.90
Bug Too dt	89.90
Crusader no Remorse dt	99.90
Dark Savior dt	89.90
Daytona CCE dt	99.90
Daytona jp (linkbar!)	129.90
Die Hard Arcade dt	99.90
Dragonforce us	129.90
Elevator Action Returns	129.90
FIFA-Soccer 97 dt	89.90
Fighters Mega Mix us	119.90
Grid Run dt	94.90
Heart of Darkness dt	99.90
Hex Hex dt	84.90
Impact Racing dt	89.90
Manx TT dt	109.90
Manic Karts dt	89.90
NHL-Hockey 97 dt	99.90
Power Play Hockey dt	89.90
Kuäick dt	99.90
Scorcher dt	89.90
Sonic 3D dt	99.90
Soviet Strike dt	89.90
Streetfighter Alpha II dt	89.90
Tomb Raider dt	99.90
Virt. Cop II inkl. Gun	149.90

AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP

VERSANDADRESSE

ARJAY GAMES
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 10 67 /68 /69
Fax: 0221-12 56 76

INTERNETADRESSE

http://www.arjay-games.de

UNSER LADENLOKAL

JUMP 'N' RUN®
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 33 93
Ladenpreise können abweichen

Preise mit einem * sind Angebote und oder Restposten (Angebot solange Vorrat reicht). Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert (nur Software) von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.
Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.

House of the Dead

Auf der diesjährigen Automatenmesse in Tokio wurde unter anderem Segas blutiger Virtua-Cop-2-Nachfolger vorgestellt

Segas neuer Splatter-Automat *House of the Dead* spielt in einem düsteren verlassenen Haus voller Zombies und anderer Monster. Die Stimmung erinnert stark an Capcoms *Resident Evil*, allerdings beschränkt sich Sega auf pure Action im Virtua-Cop-Stil. Die Hauptfigur Tom Rowgun ist ein Spezialagent, der in dem Gebäude den Fall eines verschwundenen Wissenschaftlers untersuchen soll. Außerdem darf er sich auch noch um Laura, die Tochter des Gesuchten, kümmern. Während sich Tom einen Weg durch die verfallenen Gemäuer bahnt, tauchen aus allen Löchern Untote, Monster, Hunde, Würmer und ähnliches Ungeziefer auf, die unser Held mit seiner Knarre möglichst schnell wegblasen soll. Bei den Todesarten der Gegner bewiesen die Entwickler vom Team AM1 besonders viel "Phantasie", je nachdem wo Ihr einen Widersacher trefft, verliert er vielleicht nur ein Körperteil oder, wie bei "Der Tod steht ihr gut", wird seine Magengegend besonders gut durchlüftet (wir können nur ein paar harmlose Beispiele nennen). Gerenderte Sequenzen erklären zu Beginn die Story und sorgen zwischen den Stages für den passenden Übergang. Im Gegensatz zu *Virtua Cop 2* wird der Levelaufbau abwechslungsreicher sein, Ihr müßt klettern, springen und Euch durch enge Gassen kämpfen. Die Handlung verläuft nicht so linear wie beim Vorbild. Es wird einige spezielle Gegner geben, die Ihr ausschalten müßt, um die Story in eine andere Richtung zu lenken, auch Eure Spielstärke wird den zu absolvierenden Weg beeinflussen. Dies soll für längere Spielmotivation sorgen, denn wer Spiele wie *Virtua Cop* oder *Time Crisis* einmal durchgezockt hat, hat normalerweise alles gesehen. Um Extra-Leben einzusammeln, müßt Ihr Geiseln retten, bevor sie verspeist werden. Ob *House of the Dead* bei uns jemals erscheinen wird, darf aufgrund der derben Handlung bezweifelt werden, aber vielleicht seht Ihr ja den Automaten irgendwo rumstehen und werft mal ein paar Münzen rein, es lohnt sich. rz



Rechts: Der Knabe mit der fetten Kettensäge ist besonders scharf auf Tom Rowgun

Lustige Zombiejagd im Vorgarten

Bei der Haut hilft auch Oil of Olav nicht mehr

Rechts: Rechts unten seht Ihr Euren Munitionsvorrat

UNHEIMLICHE
BEGEGNUNG DER DREIDIMENSIONALEN ART

STAR WARS
SHADOWS OF THE EMPIRE™*

„... Dash Rendar an Basis: Feindliche Truppen von allen Seiten ... AT-AT's durchbrechen die Verteidigungslinie ... hohe Verluste ... Stützpunkt in Gefahr ... versuche Zeit zu gewinnen ...“

Adrenalinstöße in Lichtgeschwindigkeit gefällig? Star Wars – der Krieg der Sterne hat erneut begonnen!

NINTENDO 64

The New Dimension of Fun

Nintendo®

RALLY CROSS

Spektakuläre Überschläge, gnadenlose Zweikämpfe, brutale Kurse und vieles mehr bietet Rally Cross

Sonys neues Rennspektakel *Rally Cross* ist eines von diesen Spielen, die ohne große Vorankündigung auf unseren Schreibtischen landen und dann voll einschlagen. Den Namen kannten wir zwar aus dem Internet, aber wir wußten auch nicht genau, was da auf uns zukam. Mit 20 unterschiedlichen Fahrzeugen versucht Ihr Euch in mehreren Spielmodi auf sechs abwechslungsreichen Kursen. Zum Fuhrpark gehören z.B. auch mehrere Ford Ka und einige All-Rad-Trucks; die Renner unterscheiden sich in Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Fahrverhalten. Allerdings gibt das Programm die richtig schnellen Rally-Kübel erst nach und nach frei, wenn Ihr in drei Schwierigkeitsstufen nacheinander gewinnt. Wer als Neuling in den Saison-Modus einsteigt, wird nur zu drei der sechs Strecken zugelassen, die er vorwärts und rückwärts absolvieren muß. Drei Computergegner machen Euch das Punktesammeln höllisch schwer, denn auf der Strecke wird gnadenlos gerammt, geschnitten und geblockt, was das Zeug hält. Wer es dann tatsächlich bis in den Pro-Le-



In der Cockpitperspektive kommen solche Sprünge noch besser



Die Karte rechts oben zeigt die momentane Position aller Konkurrenten



Mit Blickkontakt zu den Vorderleuten rasen wir durch den tiefen Dschungel

Witzig aber unspielbar, die Kameraansicht aus dem Cockpit



Die coolen Trucks erhaltet Ihr erst sehr spät im Spiel

Die Kurve hab' ich wohl nicht so toll genommen





Was macht das Siegestor denn auf der Rennstrecke?



Ein Rallye-Ka mit toller Beschleunigung, wie niedlich



Der Vierspieler-Modus eignet sich nur für große Monitore

vel schafft, wird mit allen sechs Kursen belohnt. Zu den angebotenen Strecken gehören ein Wüstentrack, ein Stadion, eine verschneite und vereiste Bergstraße sowie ein Dschungelpfad. Auf allen Kursen geht es ständig bergauf und bergab, Euer Fahrzeug wird kräftig durchgeschüttelt. Fahrfehler verzeiht das Spiel kaum, Überschläge und Unfälle gehören zum ständigen Renngeschehen. Von jeder Strecke gibt es drei Versionen, die sich durch die Anzahl von Hindernissen oder aktivierte Abkürzungen unterscheiden. Neben dem Saison-Modus stehen weitere Spielvarianten zur Auswahl, neben dem üblichen Time Trial ist vor allem der Head-On-Modus überaus witzig, denn hier fahren Eure Konkurrenten in entgegengesetzter Richtung, Karambolagen sind vorprogrammiert.

Während des Rennens verändert Ihr im Pausenmenü die Perspektive, vier Ansichten hält *Rally Cross* parat. Vor allem die Cockpit-Perspektive sorgt für jede Menge Spaß, denn bei mehrfachen Überschlägen auf einem großen Fernsehgerät wird sogar hartgesottenen Redakteuren übel (kommt im Replay mit erhöhter Geschwindigkeit besonders gut). Im Vierspieler-Modus mit vierfach gesplittetem Bildschirm geht das Programm allerdings etwas in die Knie, die Steuerung reagiert nicht mehr besonders sensibel und die Grafik wirkt ziemlich klobig. Momentan ist *Rally Cross* nur als US-Import erhältlich, es soll in den nächsten Monaten aber auch bei uns veröffentlicht werden. *rz*

PORSCHE Challenge Wettbewerb

GEWINNT ZEHN PORSCHE CHALLENGE POWER-PACKS

Wer den Test von *Porsche Challenge* für Playstation auf Seite 52 schon gelesen hat, weiß wieviel Aufwand Sony beim Marketing dieser Lizenz getrieben hat. Das einzige was uns abging, war ein Porsche Boxster vor unserer Haustür für eine zweiwöchige Probefahrt. Aber man kann halt nicht alles haben. Wer Sonys neues Rennspiel besonders billig, nämlich umsonst, erwerben möchte (obwohl der empfohlene VK von knapp 90 Mark eh schon sehr günstig ist), muß nur an unserem Wettbewerb teilnehmen, die Fragen richtig beantworten und zu den zehn Glücklichen gehören, die unsere Glücksfee zieht. Lösungen bitte nur schriftlich oder per Fax (keine eMail) an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Stichwort Boxster
Postfach 1304
85531 Haar

Fax: 0 89-46 13-50 46

Einsendeschluß ist der **30. April 97**

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Die Gewinner geben wir in Ausgabe 6/97 bekannt.



Ab Mitte April gibt es Porsche Challenge für knappe 90 Märker bei uns zu kaufen.



Hi, wir dürfen den ganzen Tag Boxster fahren!







Mit dem Power-Pack 1 könnt Ihr sogar zu zweit spielen.

Frage 1:

Über wieviel PS verfügt der Porsche Boxster?

Frage 2:

Wo liegt die von Porsche angegebene Höchstgeschwindigkeit des Boxsters mit Tiptronic?

Frage 3:

Wieviele Piloten könnt Ihr bei *Porsche Challenge* anwählen (ohne versteckte Fahrer)?

Preise:

1. Preis: Porsche Challenge Power-Pack I, bestehend aus Sony Playstation mit zwei Controllern, Memory Card, Porsche-Challenge-Spiel, Porsche-Boxster-Modellauto und Porsche-Sweatshirt

2. - 3. Preis: Porsche Challenge Power-Pack II, bestehend aus Sony Playstation inklusive zwei Controllern, Porsche-Challenge-Spiel und Porsche-Boxster-Modellauto

4. - 10. Preis: Porsche Challenge Power-Pack III, bestehend aus Porsche-Challenge-Spiel und Porsche-Cap

Viel Glück

rz

Total Drivin

Das perfekte Rennspiel versprechen uns die Entwickler von Pete Sampras für Mega Drive

Wer heutzutage noch ein Rennspiel für die Playstation veröffentlichen will, muß sich schon etwas Besonderes einfallen lassen, denn die Konkurrenz in diesem Genre ist vielfältig und erstklassig. *Ridge Racer*, *Andretti Racing*, *Destruction Derby*, *Micro Machines V3* – für jeden Geschmack findet sich das richtige Programm. Bei *Total Drivin* fällt zunächst mal die große Auswahl an Fahrzeugen auf, 42 unterschiedliche Gefährte stehen für sechs Kurse zur Verfügung. Darunter befinden sich Jeeps, Indy-Car-Renner, Buggys und Traumwagen wie der McLaren F1, zwei Bugattis und ein Diablo, die wegen fehlender Lizenzen im fertigen Produkt wahrscheinlich nicht so heißen werden. Die beiden Hauptprogrammierer weisen Uniabschlüsse in Mathematik und Physik vor und haben ihre Kenntnisse für die sehr realistische Umsetzung der Fahrdynamik aller Fahrzeuge genutzt. Ein bis vier Mitspieler dürfen sich gleichzeitig ans Steuer setzen, für mehr als zwei Konkurrenten benötigt Ihr allerdings ein Linkkabel, denn der Bildschirm läßt sich nur einmal horizontal teilen. Im Time Attack Mode geht Ihr auf Rekordjagd, ein Ghostcar ermöglicht den ständigen Vergleich zur Bestleistung. Für die sechs Kurse, Moskau, Insel, Gebirge, Hochland, Hong Kong und Wüste, gibt es jeweils sechs Schwierigkeitsgrade, in den höheren Spielstufen werden zusätzliche Actionelemente aktiviert. Plötzlich bricht ein Vulkan aus und Lava fließt über die Straße, Steinschlag bremst Euch oder eine Brücke bricht unter Euch zusammen. Auch die Wetterverhältnisse ändern sich in späteren Schwierigkeitsgraden, Schnee, Regen, Sandstürme und Tornados behindern Euch beträchtlich. Was schon bei unserer Vorversion positiv auffällt, ist die ausgezeichnete Grafik und das völlige Fehlen jeglicher Clipping-Probleme. Bis an den Horizont erkennt man Details der jeweiligen Strecke, auch wer genau darauf achtet, erkennt kaum Objekte, die erst spät aufgebaut werden. *Total Drivin* sieht schon jetzt sehr vielversprechend aus, wir dürfen gespannt sein, ob die Testversion dem Vergleich mit dem Klassenprimus *Ridge Racer Revolution* standhält. rz

Kurve falsch berechnet und schon landen wir im Zaun, was wieder Zeit kostet

Oben: Der 911er sieht von vorn doch etwas sehr flach aus

Rechts: Mit der 8-Liter-Viper jagt Ihr durch Hong Kong



Dieser Schlitten erinnert etwas an Sega Rally, spielerisch haben beide Simulationen allerdings nicht viel gemein



Achtung Tower, japanischer Reiskocher im Landeanflug





Für Sony PlayStation

Arachnophobie ist nicht angesagt











Im Vertrieb von:
BMG INTERACTIVE

BMG Interactive Web Site: http://www.bmginteractive.de

Little Big Adventure



Krise im wundersamen Fantasy-Land: Polygon-Rebell „Twinsen“ kämpft gegen den verrückten Dr. Funrock um Meinungsfreiheit, Recht und Ordnung



Im Müllwagen versteckt, entkommt Twinsen unbemerkt aus der gespenstischen Nervenheilanstalt



Twinsen trifft auf seine Herzallerliebste

In LBA erwartet Euch eine Welt voller Fallen und Überraschungen

Die Umgebung birgt zahlreiche Verstecke für wichtige Items, die Ihr später unbedingt benötigt

Unterwegs darf nach Belieben Konversation betrieben werden

Bereits Anfang 1995 sorgte Adelines außergewöhnliche Action-Adventure auf dem PC für Furore. In Kürze dürfen nun auch PlayStation-Besitzer auf den isometrischen Pfaden des Polygon-Eierkopfs „Twinsen“ wandeln. Die Geschichte nimmt in einer fremden Galaxis ihren tragischen Anfang. Auf einem erdenähnlichen Planeten leben drei Rassen friedlich miteinander: Die Grobos, Rabibunnies und Quetsches. Sie krümmten sich einander kein Haar, bis der verrückte Dr. Funfrock die Macht an sich riß und mit harter Waffengewalt einen Polizeistaat etablierte. Seit diesem Tage ist der Planet in zwei Hälften geteilt. Ihr übernehmt die Rolle von Twinsen, einem Angehörigen der Quetsch, der für sein Leben gern Geschichten erzählt und dafür ins Gefängnis wandert. Hier beginnt die Odyssee von Twinsen, der mit Eurer Hilfe zuerst ausbrechen muß. Unser Held kann sich überall frei bewegen, wobei Ihr zwischen vier Gangarten bzw. Gemütszuständen wählen dürft: Je nachdem, ob Twinsen gerade sportlich, normal, aggressiv oder diskret unterwegs ist, hat das direkte Auswirkungen auf die Handlung. In jedem Zustand kann er bestimmte Dinge verrichten z.B. bei "sportlich" hüpfen und rennen, im "aggressiv"-Verfassung kämpfen, oder im "normal"-Modus kann er Kisten, Schränke und andere Gegenstände untersuchen. Vor allem die Plaudereien mit freundlich gesinnten Lebewesen sind sehr wichtig, um in verschieden Situationen weiterzukommen. Per Button rufen wir dann ein Menü auf, in dem Gegenstände aufgenommen und benutzt werden können. Wird Twinsum von herumlaufenden Wächtern oder Maschinen getroffen, sinkt seine Lebensenergie. Mit Herzchen kann unser Held seine Energie wieder auffrischen; sinkt der Pegel auf Null, ist das Spiel beendet. Um ans Ende der über zehn Hauptszenarien zu gelangen, müßt Ihr alles genau unter die Lupe nehmen und mächtig auf Zack sein. An der feinen 3D-Grafik, der tollen Animation, der Sprachausgabe und der Rätseldichte hat sich gegenüber dem PC-Original nicht viel geändert. Alle Texte auf dem Bildschirm inklusive Sprachausgabe werden übrigens komplett ins Deutsche übersetzt. Da *LBA* zum Glück nicht in einem Rutsch durchzuspielen ist, darf man so viele Spielstände abspeichern, wie eine Memory Card hergibt. ws

Neben Time Crisis wurden in Japan für das erste Quartal weitere Spiele für die Playstation angekündigt. Hier ist ein kleiner Überblick.

namco

Ace Combat 2

Das bei uns unter dem Namen *Air Combat* erschienene 3D-Shoot`em Up bekommt einen Nachfolger. Wie Ihr bereits sehen könnt, wurde die Grafik weitgehend neu überarbeitet. Die Landschaft ist farbiger und detaillierter gezeichnet, die Effekte wie Sonnenstrahlen oder Witterungseinflüsse wirken insgesamt natürlicher. Diesmal könnt Ihr sogar die Luft über den Wolken schnuppern. Bei Duellen mit Gegnern dürfte sich dies auszahlen, da nun Kampftaktiken angewendet werden können, die auch in echten Luftkämpfen zu sehen sind. Am Spielprinzip hingegen hat sich eigentlich nur wenig geändert. Als Anführer einer internationalen Eingreiftruppe fliegt Ihr diesmal etwas mehr als 30 Einsätze (mehr als doppelt so viele wie beim Vorgänger) gegen diverse Luft- und Bodenziele, wobei mehrere Verzweigungen innerhalb des Missionsschemas möglich sind. Fesselnde Luftduelle, bombastische Bodenattacken und haarsträubende Akrobatik-Nummern sind an der Tagesordnung. Doch nicht nur das. Attakiert Ihr beispielsweise ein Ziel, das nicht Gegenstand der Mission ist, kann dies bereits weitreichende Auswirkungen auf die spätere Handlung haben. Es existieren jedoch wie beim Vorgänger auch Verzweigungen, auf die Ihr selbst Einfluß habt. Die Auswahl der verfügbaren fliegenden Kisten wurde ebenfalls erweitert. Fest steht, daß zumindest alle 16 Flugzeugtypen aus Teil 1 hier übernommen wurden. Namco plant, auch Maschinen älterer Bauart und ausgefallene Modelle in die Rige aufzunehmen. Im Gegensatz zu Teil 1 wird die Bewaffnung Eurer Kisten etwas differenzierter und individueller ausfallen. So existieren unterschiedliche Raketentypen und Geschosse, die auf die verschiedenen Maschinen zugeschnitten sind. Ein Stealth-Bomber wird demnach vornehmlich mit Luft-Boden-Raketen und Bomben bestückt sein. Insgesamt gesehen wirkt *Ace Combat 2* realistischer als der Vorgänger, nicht zuletzt durch die Steuerung, die auch das neue Sony-Analog-Joypad unterstützen soll.



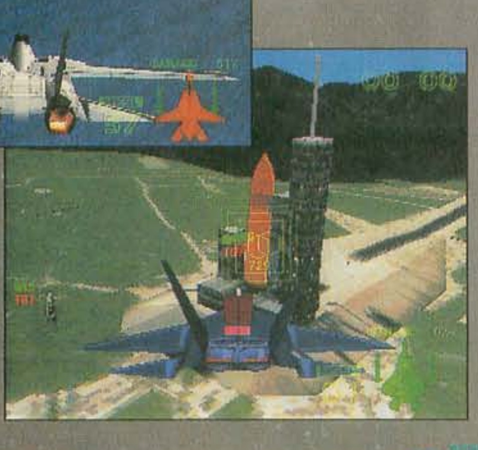
Detailliert: Die Tragflächen des F-14 Tomcat lassen sich einziehen



Auch das in Bau befindliche russische Spaceshuttle wird nicht verschont



Oben: Eine F-14 fängt gegnerische Bomber ab



Der Stealth Fighter F-22 eignet sich vortrefflich für Angriffe auf Bodenziele



Nächtliche Einsätze sind besonders Gefährlich. Hier wird eine feindliche Basis unter Beschuß genommen.



Überdimensional: Der Mittelboßgegner in Area 1, Andor Genesis, stellt sich zum Kampf

Xevious 3D/G+

Anhänger älterer Automaten-Shoot`em Ups werden aufhorchen. Knapp 14 Jahre nachdem Namco den ersten *Xevious* vorgestellt hat, kommt in Kürze für die Playstation eine Sammlerkollektion, die nun alle bis jetzt erschienenen *Xevious*-Teile enthält: *Xevious* (1983), *Xevious Super* (1984), *Xevious Arrange* (1995)und *Xevious 3D/G*. Letzteres war 1996 erschienen und bietet flotte 3D-Grafik über das System11-Board. In insgesamt 7 Stages durchfliegt Ihr wahlweise mit einem 2P-Mitstreiter eine Polygonwelt, die mit Luft- und Bodenzielen bespickt ist. Unterwegs sammelt Ihr Items und Extras, die Euch zusätzliche Schlagstärke verleihen. Dabei verändert sich die Perspektive laufend, vergleichbar mit dem Shoot`em Up *Ray Storm* von Taito für die Playstation. Als einziger Titel in der *Xevious*-Serie präsentiert sich die *3D/G*-Version ausschließlich in der horizontalen Bildschirmlage, entsprechend der Automatenvorlage. Die klassischen Teile 1-3 dürft Ihr hingegen wahlweise in die Vertikale kippen, ähnlich wie bei Spielen in der aktuellen *Namco-Museum*-Serie.



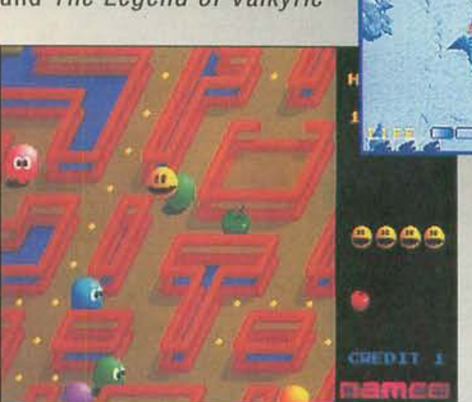
Dynamische Inszenierung: Kurz vor einem Boßgegner stellt sich die Kamera einmal kurz hinter Euch



Mit einem standardmäßigen ESP Angriffsstrahl bringt man allemal einen anfliegenden Gegner zur Strecke

Namco Museum Vol.5

Zum krönenden Abschluß der *Namco-Museum*-Serie präsentiert Namco fünf weitere Spiele aus seiner üppigen Automaten-Kollektion. *Namco Museum Vol.5* beinhaltet Titel, die in den Jahren zwischen 1985-89 in Japan erschienen sind: *Metro Cross* (ein Seitenscroll-Jump`n Run, in dem Ihr schlicht und einfach durch eine Stadt rast und Hindernisse bewältigt), *Para Duke* (ein Shoot`em Up, in dem Ihr eine 8 Stages umfassende unterirdische Festung durchläuft), *Dragon Spirit* (ein Feuer-Spuck-Shoot`em Up, in dem Ihr einen Drachen durch eine mittelalterliche Fantasy-Welt steuert und eine Prinzessin retten müßt), *Pac Mania* (das erste Pac Man Spiel mit isometrischer Ansicht und dreidimensionalem Stage-Design) und *The Legend of Valkyrie* (ein Action-Adventure im Stile von Zelda über 8 Welten). Einige Titel wie *Dragon Spirit* oder *Pac Mania* dürften sogar auch hierzulande bakannt sein. Wie üblich lassen sich einige Spiele in die vertikale Original-Bildschirmlage drehen. Mit *Namco Museum Vol.5* endet vorerst diese Serie (wenn man die Buchstaben auf den Hüllen von Vol.1-5 der Reihe nach liest ergibt es nun ein bekanntes Wort), doch laut Pressesprecher von Namco Japan wird zur Zeit erwägt, die Serie fortzusetzen oder gar eine andere zu starten. Ob und wann sich dies bewahrheitet steht jedoch noch in den Sternen. *tet*



Auch bei uns bekannt: Dragon Spirit (1987, oben) und Pac Mania (1989, links). Diese Titel können auch in der vertikalen Lage gespielt werden



Das macht Spaß: mit Vollgas durch die Stadt. In Metro Cross müßt Ihr die Stages innerhalb eines Zeitlimits durchlaufen.

Manx TT Super Bike



Rasant: Auf den geraden Streckenabschnitten geben wir ordentlich Gummi

Tempolimit? Nein danke! Mit voll aufgedrehtem Gashahn und atemberaubender 3D-Geschwindigkeit geht Ihr bei Segas neuestem Motorradrennspiel an den Start.

Wolltet Ihr schon immer mal mit einem heißen Rennbike durch die Gegend heizen? Wenn ja, dann seid Ihr bei Segas neuester Spielhallen-Umsetzung *Manx TT: Superbike* für den Saturn genau richtig. Zu Beginn sucht man sich neben diversen Spielmodi (Arcade, Saturn oder Time Trial) eine von zwei Strecken mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden aus. Bei modernen Rennspielen bereits zum Standard geworden, stehen die gleichen Kurse später nochmals spiegelverkehrt zur Auswahl. Die schikanenreichen Berg-und-Tal-Strecken führen nicht nur durch öde Landschafts-Szenarien: Ihr durchfahrt Tunnelpassagen und schmale Dorfpfade, brettert eine Küstenprominade entlang oder legt zwischendurch einen halsbrecherischen Weitsprung hin. Jeder Kursabschnitt ist in mehrere Etappen unterteilt, die nach dem altbewährten „Checkpoint-System" in einer bestimmten Zeit durchfahren werden müssen. Schaltfaule überlassen die Gangwahl dem Computer, alle anderen knüppeln die Gänge manuel ins Getriebe. Zwei Ansichten stehen während des Rennens zur Auswahl: Aus der Ego-Perspektive blickt Ihr direkt aus dem Helmvisier des Fahrers und nehmt dadurch die Kurvenschräglage viel extremer wahr als in der Außenperspektive. Bei einer Kollision mit der Fahrbahnbegrenzung oder einem Kontrahenten bleibt unser Biker ohne eine Schramme fest in seinem Sattel sitzen, lediglich die Geschwindigkeit wird je nach Härte der Berührung mehr oder weniger stark reduziert.



Im Staturn-Mode stehen mehrere Bikes mit unterschiedlichen Leistungsdaten zur Wahl



Kurz vor der Tunnelpassage durchfahren wir einen „Check Point"

Unser Superbike hebt auch öfter mal vom grauen Asphalt ab



Für den Zwei-Spieler-Modus wird der Bildschirm wie gewöhnlich horizontal geteilt



Spektakulär: Aus der Ich-Perspektive gibt es eine echte Schräglage!

Natürlich ist ebenfalls für Überholmanöver reichlich gesorgt: Zahlreiche Mitfahrer sind auch scharf darauf, zuerst ins Ziel zu kommen. Ein Start mit quitschenden Reifen ist, wenn in der Sega-Vertriebszentrale alles gut geht, ab nächsten Monat erlaubt. ws

SEGA SATURN ACTION PACK
GET IT NOW!



Laut COMPUTERBILD 25/96:
„ 

"








Next Level 10/96 urteilt: „90%. Im Vergleich zu allen anderen Konsolen-Fußballspielen verläßt SWS '97 klar als Sieger den Platz."








Video Games 01/96 schreibt: „93%. SEGA Rally Championship ist derzeit das beste Rennspiel im Heimspielbereich..."

449,95 DM

Oder nur **39,65 DM** monatliche Rate*

* SEGA Leichtkauf
12 Monate Laufzeit
10,9% effektiver Jahreszins
Vorbehaltliche Bonitätsprüfung
Teilzahlungspreis: 475,80 DM

Media Point 030 - 794 72 111
Bismarckstr. 63 • 12169 Berlin
weitere Filialen: Berlin, Hamburg, Bremen, Dortmund, Koblenz

Theo Kranz Versand 0931-571601
Juliuspromenade 11 • 97070 Würzburg

dynatex 0231-557500-0
Brückstr. 42-44 • 44135 Dortmund

Playcom 089-5460300
Leibnizstr. 30 • 80686 München

Test 'N Take Computer & Videospiele 030-6270 9154
Mainzer Str. 11 • 12053 Berlin



In Segas neuestem 3D-Adventure geht es um eine Stadt jenseits dieser Welt, gespickt mit Rätseln und Fallen

Segas *Gekka Mugentan – Torico* (dt. Titel: *Die Legende der Mondstadt – Der Gefangene*) für den Saturn ist ein 3D-Render-Adventure, das aus dem selben Holz geschnitzt ist wie *D* von Warp/Acclaim. Ihr schlüpft in die Rolle des Fred, eines geheimnisvollen Reisenden, der jegliche Erinnerung an seine Vergangenheit verloren hat. Der einzige Hinweis auf seine Herkunft ist ein seltsames Zeichen, das er auf seiner Stirn trägt – das Zeichen der Mondstadt. Aus der dreidimensionalen Ich-Perspektive durchlebt Ihr eine gerenderte Welt, die komplett vorberechnet ist und zahlreiche Rätsel in sich birgt. Ihr bewegt Euch grundsätzlich per Richtungstaste vorwärts, was Ihr auch zum Untersuchen von Hot-Spot-Stellen und Aufheben von Gegenständen braucht. Obwohl die Wege mehr oder weniger vorgegeben sind, ist es mitunter sehr schwer, die passende Antwort zu einem Rätsel bzw. das richtige Item zu finden. Gegenstände können beispielsweise nicht aufgenommen oder eingesetzt werden, wenn dies zu einem falschen Zeitpunkt geschieht. Dasselbe gilt auch für Personen, die man ebenfalls zum richtigen Zeitpunkt ansprechen muß. Wichtig ist vor allem der chronologische Ablauf Eurer Handlungsweise. Das Abenteuer beginnt in einem Dorf, wo Ihr Bekanntschaften mit einigen seltsamen, exzentrischen oder grausamen Dorfbewohnern macht. Durch Gespräche mit ihnen bekommt Ihr nämlich Hinweise darauf, wohin Ihr Euch als nächstes begeben, oder welche Gegenstände Ihr wo finden und einsetzen müßt. Später, an einer anderen Stelle im Spiel, geht es sogar um Leben und Tod. Wenn Ihr Items nicht richtig einsetzt, sterben bestimmte Personen und die Handlung verzweigt sich, zu Ungunsten des Spielers. Es empfiehlt sich deshalb, vor jedem Ereignis abzuspeichern. Neben logischem Denken (ist eigentlich das Wichtigste in diesem Spiel!) erweist sich auch eine Option im Menü als sehr nützlich: der Memory Select. Wichtige Ereignisse und Gespräche werden laufend hier abgespeichert und sind jederzeit aufrufbar. Es schadet jedoch nicht, wenn Ihr einiges selbst im Kopf behaltet. Nach etwa sechs Stunden Spielzeit befinden sich im Memory Select so viele Sequenzen, daß man beinahe die selbe Zeit benötigt, alles abzuchecken. Die Wahrscheinlichkeit, die betreffende Stelle im Memory Select dann noch zu finden, ist schwindend gering. *Gekka Mugentan – Torico* ist somit ein Spiel für geduldige Naturen, die gern über Sachen grübeln und sich dabei Zeit lassen möchten. Die Handlung ist komplexer, die Rätsel schwieriger zu lösen als beispielsweise bei *D*. Die deutsche Fassung erscheint voraussichtlich mit deutscher Sprachausgabe und Bildschirmtext. *tet*



Fred, der fremde Reisende mit einem Symbol auf seiner Stirn und glühenden Augen





In der Mondstadt (ganz oben) hilft Euch die Bewohnerin Meg (oben) bei der Suche nach wichtigen Items (links)



Es tut sich einiges an der Nintendo-Front. Seit Mitte März darf sich das Nintendo 64 in Japan als preiswerteste Konsole brüsten.

Dark Rift

Der noch relativ unbekannte US-Spielehersteller Kronos Digital Entertainment plant für Mitte dieses Jahres ein Beat`em Up, in dem sich Humanoiden und Monster jeglicher Herkunft tummeln. In *Dark Rift* stehen Euch insgesamt acht Kämpfer zur Verfügung, die mit Handwaffen und Wurfgeschossen gegeneinander antreten. Das Ganze spielt in einer seltsamen Welt, die irgendwo zwischen altem Rom, Mittelalter und Science Fiction angesiedelt ist. Zumindest wirken die Stages dementsprechend altertümlich bzw. futuristisch. Daß die Entwickler bei Kronos Digital Entertainment keine absoluten Neulinge auf dem Gebiet der Computeranimation sind, zeigen die Polygonbilder, die mit einer Frame-Rate von 60 Bildern pro Sekunde laufen, mit Anti Aliasing bearbeitet und mit Nebeleffekten versehen wurden. Der Kämpfer Morphix wurde beispielsweise komplett mit animierten Texturen überzogen und ändert, entsprechend der Umgebung, fortlaufend seine Farbe. Zur Zeit wird noch an den Special Moves der Kämpfer gearbeitet, die dem Spiel sicherlich die optische Würze verleihen würden. Für den Vertrieb in den USA und Japan wird der Branchenveteran Vic Tokai verantwortlich zeichnen. Der Zeitpunkt für ein Deutschland-Release steht noch nicht fest.

Morphix ändert je nach Umgebung die Farbe



Gore brät Demonica eins mit dem Morgenstern über

Scarlet ist einer der wenigen menschlichen Kämpfer

Jeder Kämpfer besitzt eine individuelle Waffe und Wurfgeschosse

Spiele fürs DD-Laufwerk

Nintendo veröffentlichte kürzlich eine Release-Liste mit Nintendo 64-Spielen, die für das geplante DD-Laufwerk erscheinen sollen. Neben *The Legend of Zelda 64* werden darin folgende Titel aufgeführt: *Sim City*, *Pocket Monster 64* (eine "Monster-Zuchtsimulation"; zur Zeit erhältlich fürs Game Boy), *Mother 3*, *Mario Paint 64* (ein Malprogramm) und voraussichtlich auch *Super Mario 64*. Es ist so zu verstehen, daß diese Titel sowohl auf Cartrige als auch auf dem DD64 veröffentlicht werden. Grundsätzlich kommen jedoch die Cartrige-Versionen früher auf den Markt.



Legend of Zelda 64 ist einer der Titel, die zuerst auf Cartrige und später fürs DD-64 erscheinen

Vibrations Pack

Der Vibrations-Adapter für das Nintendo 64 wird am 27. April in Japan auf den Markt kommen. Dieser Adapter soll bei Actionspielen wie *Blast Dozer* oder *Star Fox 64* für Schwingungen am Joypad sorgen. Kostenpunkt: 1400 Yen (ca. 20 Mark). *Star Fox 64*, das in Japan am selben Tag erscheint, wird übrigens ausschließlich als Set zusammen mit diesen Adapter ausgeliefert.

33% Preisreduzierung

Der Preis für das Nintendo 64 Grundgerät in Japan wurde am 14. März von 25000 Yen (ca. 350 Mark) auf 16800 Yen (235 Mark) herabgesetzt. Dies wäre eine Preisreduzierung um satte 33%. In wieweit sich dies auf die Preise in Deutschland auswirken wird, ist leider noch nicht abzusehen.

tet

Diesen Monat zeigen wir Euch einige Bilder aus Final Fantasy VII. Der versprochene Bericht folgt in der nächsten Ausgabe. Habt also bitte noch ein wenig Geduld.





Namco Arcade Stick

Sony CE hat nun den Vertrieb des *Namco Arcade Sticks* übernommen. Dieses mattschwarze Gerät mißt etwa die Größe einer Playstation und ist mit Metallplatten besetzt. Als Schaltelemente für den Joystick dienen Micro Switches, die ein genaues Schalten (nützlich bei komplizierten Special Moves) ermöglichen. Kostenpunkt dieses Prunkstücks: ca. 120 Mark.

In Koeis Sangoku Musou treten Helden aus dem alten China gegen einander an

Sangoku Muso

Strategiespiel-Hersteller Koei wartete am 28. Februar mit einem "historischen" Beat`em Up auf, in denen Helden des alten China als Kämpfer agieren. Wer *Romance of the three Kingdoms* einmal gespielt hat, wird einige der Helden hier wiederfinden. So alt diese Kämpfer auch sein mögen (haben immerhin 2000 Jahre auf dem Buckel), das Spiel selbst ist auf dem neuesten Stand der Technik: Polygongrafik à la *Tekken*, animiert mit 60 Frames pro Sekunde!

F*nal F*ntasy VII

Sorry, Freunde. Eigentlich sollte in dieser Ausgabe ein Bericht über "das beste Rollenspiel aller Zeiten" stehen, doch wir mußten es aus redaktionstechnischen Gründen auf die nächste Ausgabe verschieben. Wir werden jedoch die Zeit bis dahin nutzen, Euch einen um so ausführlicheren Bericht u.a. mit zusätzlichen Erläuterungen zur japanischen Menüführung und einigen nützlichen Tips & Tricks zu präsentieren. Wir haben Euch an dieser Stelle als kleine Entschädigung ein paar Screenshots aus den ersten 20 Spielstunden zusammengestellt. *tet*



Mit einem Geländewagen geht es kreuz und quer durch den Kontinent



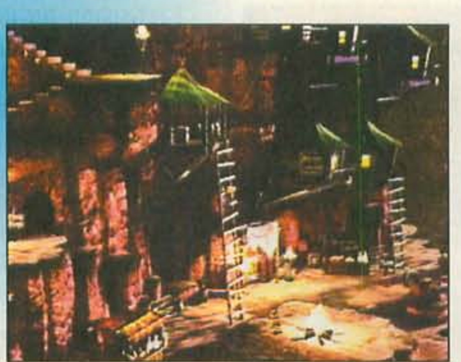
Die Materia-Steine sind das A und O beim Zaubersprücheklopfen



Je weiter man sich in das Spiel vortastet, desto größer werden auch die Gegner



Wie entsteht Leben? Die Antwort findet Ihr bei diesem alten Herren.



Eine Stadt, hineingemeißelt in eine Felswand. Hier ist Red XIII zuhause.



"TET" alias "Cloud" stellt sich zum Kampf. Die Charaktere könnt Ihr selbst benennen.

RICHTIGSTELLUNG

In der vorigen Ausgabe haben wir im Test-Teil: *Road Rage* (S.91) behauptet: "...Man merkt deutlich, daß wipEout hier Pate gestanden hat...". Richtig ist, daß *Road Rage* (Playstation) eine Umsetzung des gleichnamigen Automatenspiels von Konami aus dem Jahre 1994 ist, und somit ein Jahr vor *wipEout* erschienen war. Hiermit stellen wir dies richtig und bitten für diesen Fehler um Entschuldigung.



Der Frühlingsanfang beschert den Saturn-Besitzern wieder einige interessante Neuankündigungen, die im Laufe der nächsten Monate ins Regal kommen



Der neueste Streich von den Lunar-Machern: Im Echtzeit-RPG "Grandia" wird nach bester Beat'em-Up-Manier gekämpft

Grandia

Der japanische Rollenspiel-Spezialist "Game Arts" werkelt derzeit mit Hochdruck an einem neuen Saturn-RPG. In *Grandia* geht Ihr mit einer Party von vier Niedlich-Charakteren auf isometrische Endeckungreise. Dabei setzten die Grafiker weiterhin auf traditionelle Pixel-Optik, wobei das Umfeld mit ansehnlichen 3D-Renderkulissen gespickt ist. Damit *Grandia* nicht im Gros der Rollenspiele untergeht, haben sich die Entwickler einige Besonderheiten einfallen lassen. Werden die vier Helden in Kämpfe verwickelt, dürft Ihr in Echtzeit losprügeln. Die Steuerung entspricht dabei der eines ausgereiften Beat'em-Ups: Es gibt zahlreiche Special-Move-Kombinationen, die mit magischen Sprüchen effektvoll verstärkt werden. Das fertige Spiel soll auf zwei CDs ausgeliefert werden. Der offizielle Erscheinungstermin steht weder für Japan noch ein anderes Land fest.

Neben harten Schwertkampf-Einlagen haben die Grandia-Jungs&Mädels auch einige saftige Magic-Specials auf Lager

Battlestations

Battlestations von Electronic Arts ist eine Mischung aus klassischem "Schiffe versenken", einigen strategischen Elementen und einem kräftigen Schuß Echtzeit-Action. Zu Beginn der Wasserschlacht steht ein "Arcade"- und "Champain"-Modus zur Auswahl. Nachdem Ihr Euch entschieden habt, erscheint ein weiteres Menü, in dem Ihr eines von acht Lieblingsschiffchen auswählen dürft. Unter Eurem Kommando stehen Flugzeugträger, Zerstörer, ein U-Boot, ein Minenleger, ein Patrouillenboot, ein Schlachtschiff, ein Kreuzer und ein Transporter. Kommt es zu einem Gefecht auf hoher See, könnt Ihr als Kapitän selbst Hand anlegen und Ziele festlegen. Per Knopfdrock wird für die aktuelle Bedrohung der richtige Waffentyp ausgesucht, mit dem Fadenkreuz ein Ziel anvisiert und der entscheidende Schuß abgefeuert. In der nächsten Ausgabe wird *Battlestations* auf gelungene Seetüchtigkeit im Saturn- und PlayStation-Testteil überprüfen.



Hoppla, gleich sinkt unser Kahn



Das klassische "Schiffe versenken" mal etwas anders: In Electronic Arts´ „Battlestations" glühen die Kanonenrohre (kommt auch für PlayStation!)

NBA Live 97

Fast schon zur Plichtkür geworden, präsentiert EA sein NBA -Update auf dem Saturn. Mit unveränderter Grafikengine dribbeln zehn sauber animierte Polygon-Sportler übers Spielfeld, vollführen spektakuläre Dunks und coole Ballmanöver. Es stehen alle 29 NBA-Teams plus Playoff-Mannschaften zur Auswahl, die auf den neuesten Stand der Saison gebracht wurden. Dabei versteht sich von selbst, daß natürlich auch alle Originalspieler dabei sind. Für Statistiken gibt es wieder meterlange Auswertungstabellen, die alle Leistungen jedes Teams festhalten. Als Erscheinungstermin ist Mai/Juni geplant. *ws*



NBA Live '97 präsentiert sich auf dem neuesten Stand der Liga

DISRUPTOR VERLOSUNG

Wer auf 3D-Action steht, kommt an *Disruptor* eigentlich nicht vorbei. Schon in der VG 11/96 glänzte *Disruptor* mit 88% Spielspaß, vor allem die brillante Grafik und die intelligente Handlung begeisterte unseren Tester Ralph. Wir haben bei den amerikanischen Entwicklern von Universal Interactive Studios nachgefragt, ob nicht vielleicht einige spezielle Preise für unsere Leser zu ergattern wären, und ein paar Wochen später erhielten wir ein fettes Paket mit tollen Überraschungen. Und Acclaim hat freundlicherweise noch fünf *Disruptor*-CDs spendiert. Wer also gerne einige dieser Sammlerobjekte gewinnen möchte, muß einfach nur folgende Frage beantworten:

ZU GEWINNEN GIBT ES:

1. – 2. Preis:
Jeweils eine metallene Disruptor-Lunchbox mit coolem T-Shirt und einem Exemplar von Disruptor für Playstation.





3. – 5. Preis:
Jeweils ein Exemplar von Disruptor für Playstation plus Disruptor T-Shirt.

6. – 12. Preis: Jeweils ein Disruptor T-Shirt.

In welcher amerikanischen Großstadt befinden sich die Büros von Universal Interactive Studios?

Schickt oder faxt Eure Antworten an folgende Adresse:
MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Stichwort "Disruptor"
Postfach 1304
85531 Haar
Fax: 089-4613-5046

Einsendeschluß ist der **30. April 1997.**
Bei mehreren richtigen Einsendungen werden die Gewinner über das Los ermittelt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

rz

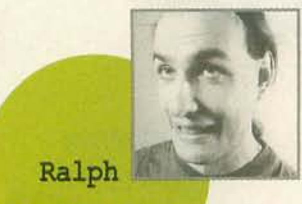
SPIELREGELN

SO WERTEN WIR

Es ist nicht einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind aber erprobte Werkzeuge.


Dirk
Wohnt in Berlin mit zwei hübschen Mädels in einer WG und wollte dies vor uns geheimhalten


Michael
Würde zu gerne verstehen, worum es in Final Fantasy 7 eigentlich geht, zum Glück gibt´s ja Tet


Ralph
Ralph – ich bin ja so hart – Karels hat seine Karateprüfung für den orangenen Gurt bestanden

System: Game Boy
Spieletyp: Action-Shoot'em-Up
Hersteller: Konami
Megabit: 1
Testversion: Konami
Spieler: 1
Features: Continue, Paßwörter
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 9
Preis: ca. 70 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Musik:	80%
Soundeffekt:	75%
Grafik:	81%

Spielspaß 90%

Ganz oben findet Ihr die Beschreibung des Spieletyps sowie technische Daten. Danach folgt die Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1-3 ist leicht spielbar, 4-6 mittelschwer, 7-9 sehr schwer. Neu ist unsere Altersempfehlung. Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (auf keinen Fall zu steigern) variieren. Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet nicht offiziell erhältliche Importmodule.



Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem Video-Games-Classic-Prädikat





geht so



Neu sind die Wertungsgesichter. Wir haben zwar fünf Meinungen, aber nur drei Gesichter – damit's überschaubar bleibt.

Der Verlag und seine Mitarbeiter lehnen gewaltverherrlichende Spiele ab. Eine Zeitlang haben wir deshalb für besonders brutale Spiele keine Spielspaßwertung vergeben. In Zukunft werten wir aber wieder alles, da die Altersempfehlung deutlich genug ist.


Wolfgang
Fährt mit seiner Harley aus Sicherheitsgründen niemals auch nur in die Nähe von München


Tet
Hat in seiner Karriere auch schon sehr anzügliche japanische Filmchen übersetzt


Robert
Die Sonne scheint und scheint und er kutschiert immer noch mit seinem grünen Kadett rum


Jan
Schaut Euch dieses Bild nochmal genau an, ab nächsten Monat isses für immer weg (Schnüff)

Das Kleingedruckte

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt – je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflußt, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

VG-HITPARADE

Media Control Top 10

Super Nintendo

Platz	Vormonat	Titel	System
1	(1)	Donkey Kong Country 3	SNES
2	(2)	Terranigma	SNES
3	(neu)	FIFA Soccer '97	SNES
4	(3)	Die Schlümpfe 2	SNES
5	(4)	Super Mario Kart	SNES
6	(5)	Super Mario All Stars	SNES
7	(neu)	NBA Live '97	SNES
8	(–)	Die Schlümpfe	SNES
9	(8)	Asterix & Obelix	SNES
10	(6)	Donkey Kong Country 2	SNES

Sega

Media Control stellt keine Mega-Drive-Hitparaden mehr zur Verfügung

Playstation

Platz	Vormonat	Titel	System
1	(1)	Tombraider	Playstation
2	(8)	FIFA Soccer '97	Playstation
3	(2)	Formel 1	Playstation
4	(5)	Command & Conquer	Playstation
5	(neu)	Destruction Derby 2	Playstation
6	(4)	Tekken 2	Playstation
7	(3)	Crash Bandicoot	Playstation
8	(–)	Resident Evil	Playstation
9	(7)	indiziert	Playstation
10	(6)	Soviet Strike	Playstation

Saturn

Platz	Vormonat	Titel	System
1	(2)	Tomb Raider	Saturn
2	(1)	Command & Conquer	Saturn
3	(4)	Sega World. Soccer'97	Saturn
4	(3)	Virtua Cop 2	Saturn
5	(7)	Exhumed	Saturn
6	(5)	Daytona CCE	Saturn
7	(neu)	NHL Hockey '97	Saturn
8	(10)	Sega Rally	Saturn
9	(6)	Nights	Saturn
10	(8)	Virtua Fighter 2	Saturn

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern. Die Zahl in Klammern ist die Vormonats-Plazierung

Die Hits der Redakteure



spielt zur Zeit: Final Fantasy 7, PS
hört zur Zeit: Natalie Merchant, Tiger Lily
Film-Favorit: Powder



spielt zur Zeit: Rally Cross, Playstation
hört zur Zeit: Body Count, Cop Killer Live
Film-Favorit: Das kleine Arschloch



spielt zur Zeit: Samurai Shodown 4, Neo Geo
hört zur Zeit: Milli Vanilli, Greatest Hits
Film-Favorit: Jenseits der Stille



spielt zur Zeit: Rally Cross, Playstation
hört zur Zeit: seinen neuen Boß schimpfen
Film-Favorit: Love Story



spielt zur Zeit: Perfect Striker, Nintendo 64
hört zur Zeit: Panasonic, Kulma
Film-Favorit: Terror 2000



spielt zur Zeit: Atari Collection Vol.1, PS
hört zur Zeit: ZZ Top, die Neue
Film-Favorit: Mars Attacks



spielt zur Zeit: Final Fantasy 7 – CD Nr.2, PSX
hört zur Zeit: Final Fantasy 7, Soundtrack
Film-Favorit: Dr. Strangelove

Kinohits des Monats

1. **Knockin' on Heaven's Door** mit Til Schweiger
2. **Mars Attacks** mit Jack Nicholson und Pierce Brosnan
3. **Jerry Maguire – Spiel des Lebens** mit Tom Cruise
4. **Space Jam** mit Michael Jordan und Bugs Bunny
5. **Fräulein Smillas Gespür für Schnee** mit Julia Ormond
6. **Rossini** mit Götz George und Veronica Ferres
7. **Sleepers** mit Brad Pitt und Dustin Hoffmann
8. **Der englische Patient** mit Ralph Fiennes
9. **Daylight** mit Sylvester Stallone
10. **Jenseits der Stille** mit viel Gefühl



VG-Leser Top 10

Platz	Titel	System
1	Tombraider	PSX/Saturn
2	Super Mario 64	Nintendo 64
3	Tekken 2	Playstation
4	Resident Evil	Playstation
5	Command & Conquer	PSX/Saturn
6	Turok	Nintendo 64
7	Wave Race 64	Nintendo 64
8	Destruction Derby 2	Playstation
9	Formel 1	Playstation
10	FIFA Soccer '97	Playstation

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: Magna Media Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Postfach 1304, 85531 Haar, Fax: 089/4613 5046

Die zehn besten Tests

Platz	Titel	System	Wertung
1	Micro Machines V3	Playstation	89%
2	Porsche Challenge	Playstation	88%
3	Exhumed	Playstation	85%
4	Lost Vikings 2	Super NES	85%
5	Return Fire	Saturn	85%
6	Virtual Pool	Playstation	85%
7	Kings Field	Playstation	83%
8	Descent 2	Playstation	81%
9	Mechwarrior 2	Playstation	78%
10	Super Puzzle Fighter 2	Playstation	77%

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge


Forget
everything your
mother said
about running
with sharp
objects











Kämpfen Sie mit **tödlichen** Waffen.

Erwerben Sie übermenschliche Kräfte. Seien Sie ein **Held** - entweder ein Kämpfer, ein Magier oder ein Priester.

Suchen Sie nach mächtigen Artefakten. Schleudern Sie **furchterregende** Zauber auf Ihre Gegner. Plündern Sie sich durch Erdbeben, über zerfallende Brücken und durch den dicksten Nebel.

Fügen Sie dem **Bösen** ernsthaften **Schaden** zu. Kurz: Benutzen Sie Ihren Kopf, bevor es jemand anders tut! **Hexen**.

Jenseits alles Bösen. Jenseits aller Hoffnung.











SONY PLAYSTATION



Wenn diesesTor offen ist, reinfahren, Ihr kürzt ganz gewaltig ab



Mit knapp 200 Sachen rast Rachel durch eine US-Metropole

Geiles Teil

Porsche Challenge

VIDEO GAMES CLASSIC

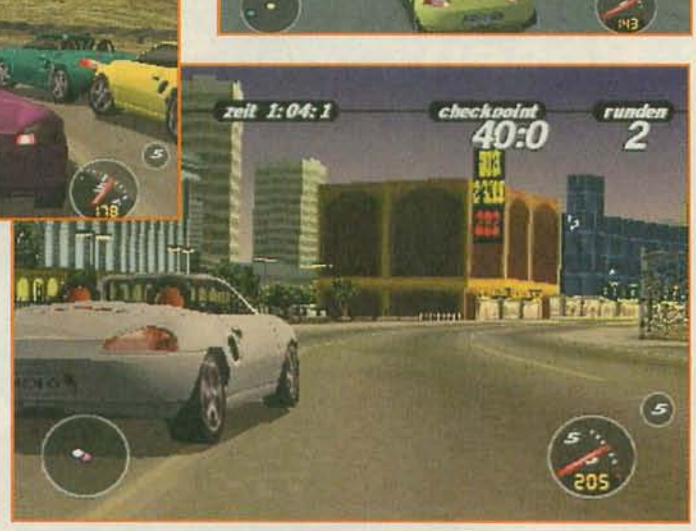
Für das Marketing von *Porsche Challenge* hat sich Sony mächtig ins Zeug gelegt, ständig wurde geklotzt und nur selten gekleckert. Im Februar lud man Journalisten aus ganz Europa nach Zuffenhausen zu Porsche ein, quartierte sie in ein erstklassiges Hotel ein und zeigte sich auch sonst überaus spendabel. Während der Spielwarenmesse in Nürnberg mietete Sony eine Go-Kart-Bahn an, wo man auch mit dem Boxster selbst ein paar Runden drehen durfte. Ich kann mich an kein Spiel erinnern, von dem wir soviele Vorversionen erhielten, es verging kaum ein Monat ohne aktuelles Update. Bleibt nur die Frage zu klären, ob auch die Entwickler ihre Hausaufgaben gemacht haben.



Auf der Überholspur

Streng genommen müßte Porsche Challenge eigentlich Boxster Challenge heißen, denn der neue Roadster ist das einzige Fahrzeug, das Euch zur Verfügung steht. Trotz heftigster Proteste unseres 911er Fahrers Ralph, haben sich die Programmierer auf Porsches heiße Neuentwicklung beschränkt. Die gibt es dafür gleich in sechs Farben zu bewundern, samt zugehörigen Piloten, die sich im Fahrverhalten etwas unterscheiden. Dan und Rachel haben wohl das Sportpaket mit breiteren Reifen und Tieferlegung mitbestellt, denn ihre Boxster liegen sehr gut auf der Straße, rutschen kaum, dafür hapert es an der Beschleunigung. Das ideale Einsteigerfahrzeug also. Beats und Marcos Roadster sind das gute Durchschnittsgefährt ohne besondere Stärken oder Schwächen. Wer Kurven gerne eng nimmt und volle Beschleunigung braucht, wählt Takabo oder Nikita als Pilot, allerdings mangelt es ihnen etwas an der Bodenhaftung. Wer einige Schwierigkeitsstufen absolviert hat darf sogar den Testpiloten übernehmen, dessen Boxster traumhaft auf der Straße liegt. Neulinge sollten im Arcade-Mode anfangen, denn Simulation verlangt mehr Fahrgefühl vor allem in den Kurven. An drei Spielarten dürft Ihr Euch versuchen, Meisterschaft, Zeitfahren und Training. Im Meisterschaftsmodus tretet Ihr gegen fünf computergesteuerte Konkurrenten auf vier Strecken an – Stuttgart, Japan, USA und Alpine. Ihr werdet nur zum nächsten Kurs zugelassen, wenn Ihr Euer Rennen gewinnt. Habt Ihr alle vier Strecken absolviert, geht es in die nächste Runde, diesmal auf der langen Version der vier Kurse, die sich in einigen Streckenteilen vom Original unterscheidet. Wer sich auch hier als überlegener Pilot erweist, darf sich schließlich an den interaktiven Kursen versuchen, wo sich verschiedene Abkürzungen und Gabelungen nach dem Zufallsprinzip öffnen und schließen. In den USA z.B. wird eine Brücke kurzzeitig gesperrt, wenn ein Schiff sich nähert und Ihr müßt einer Umleitung folgen. Zu guter letzt wird der Spiegelmodus aktiviert und Ihr könnt alle Strecken andersrum fahren. Nach jeweils vier absolvierten Rennen dürft Ihr Euren Spielstand und erzielte Bestleistungen auf Memory Card sichern. Während des Rennens gilt es, Checkpoints innerhalb eines Zeitlimits zu passieren, wobei die Zeitintervalle und Gutschriften mit höherem Schwierigkeitsgrad geringer werden. Die Straße seht Ihr aus drei Perspektiven, im Zweispieler-Modus mit Splitscreen müßt Ihr leider mit geschlossenem Dach fahren, da es laut Aussage des Produzenten hier nicht möglich war, das detaillierte Cockpit zu integrieren, sonst wäre das Spiel langsamer geworden. *rz*

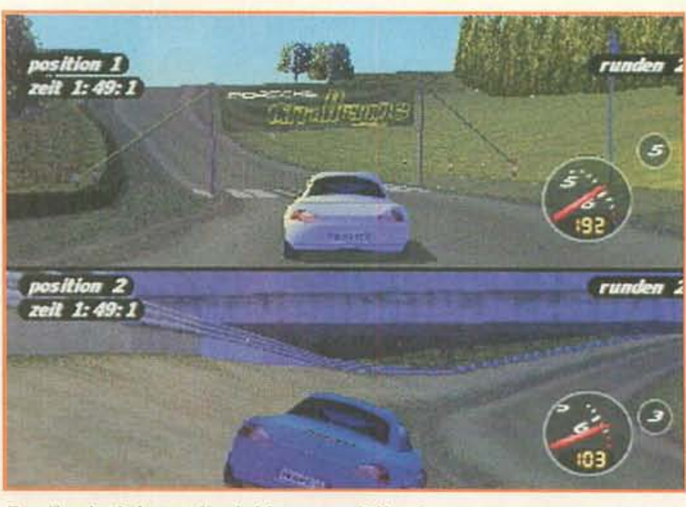
Nur vor ganz engen Kurven kurz auf die Bremse steigen



Ich liebe diese harten Rad-an-Rad Zweikämpfe



Sogar Sprünge übersteht das Sportfahrwerk anstandslos



Der Zweispielermodus leider nur mit Hardtop

SONY PLAYSTATION



„Es ist sehr interessant, die Entwicklung von Porsche Challenge über die letzten Monate hinweg zurückzuverfolgen. Die erste Version war noch sehr langsam, die Steuerung gewöhnungsbedürftig und ziemlich träge. Bei jeder nachfolgenden CD sah man deutlich die Verbesserungen bis hin zur aktuellen Testversion mit exzellenter, sehr schneller Grafik, realistischem Fahrverhalten des Boxsters und ausgezeichneter Kontrolle über das Fahrzeug. Die geniale Präsentation von Porsches neuem Roadster sticht sofort ins Auge. Noch nie wurde ein Fahrzeug so wirklichkeitsgetreu in einem Spiel auf den Bildschirm gebannt. Die Texturen in Verbindung mit den phantastischen Lichteffekten sorgen für das perfekte Ebenbild des Originals. Aber auch die übrige Grafik kann sich sehen lassen. Detaillierte Landschaften mit Kirchen, Tunneln bis hin zu einer sehr schönen Mischung aus Las Vegas und San Francisco entzücken das Auge des Piloten. Die Soundeffekte unterstützen das realistische Feeling, eine Kirchenglocke schlägt, Polizeisirenen heulen, ein Zug pfeift, und auch der Motor des Boxster klingt sehr echt. Das Fahrverhalten der Porsche wurde exzellent simuliert, schon nach kurzer Zeit entwickelt Ihr ein ausgezeichnetes Gefühl für die Straßenlage und die Haftgrenzen Eures schicken Renners. Interessanterweise hatten viele Tester laut Sony zunächst Probleme mit Porsche Challenge, da versucht wurde, im Ridge-Racer-Stil zu fahren. Das heißt, die Kurven werden mit Vollgas durchrast und man steigt gleichzeitig auf die Bremse. Dabei verlangt Porsche Challenge einen ganz eigenen Fahrstil, bremsen solltet Ihr nur vor extrem engen Kurven, ansonsten geht Ihr vor der Kurve nur kurz vom Gas runter, nehmt die Biegung so im Regelfall problemlos und beschleunigt rechtzeitig aus der Kurve heraus. Nachdem sogar die Entwickler selbst den Vergleich zu Ridge Racer wagten, wollen wir das gleiche tun. Bei Karambolagen und im Kurvenverhalten hat Sonys Rennspiel des bessere Ende für sich. Bei Ridge Racer bremsen die Fahrzeuge nach Unfällen sehr abrupt und unnatürlich ab, dies wurde bei Porsche Challenge intelligenter gelöst. Dafür gefällt mir das Streckendesign von Namco vor allem bei Ridge Racer Revolution besser. Außerdem bietet Ridge Racer aufgrund des höheren Schwierigkeitsgrades bessere Langzeitmotivation, Porsche hatte ich nach zwei Tagen schon in der normalen Spielstufe geschafft. Einige kleinere Schwächen offenbart das Spiel leider auch, zum einen sind vier Strecken nicht besonders üppig, auch wenn sich diese leicht verändern, außerdem lassen sich bei Rekordfahrten keine Namen eingeben, das Programm speichert die Bestleistung nur mit dem Namen des Piloten. Mit Porsche Challenge ist Sony ein erstklassiges Rennspiel gelungen, das sich auch vor Namcos Megahit Ridge Racer nicht zu verstecken braucht."



Mal gucken, ob was von hinten daherrauscht



Die besten Zeiten werden auf Eurer Memory Card gesichert

System: Playstation
Spieletyp: Rennsimulation
Megabit: CD
Hersteller: Sony
Testversion: Sony
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption, 3 Schwierigkeitsgrade,
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	86%
Musik:	70%
Soundeffekte:	77%

Spielspaß 88%

SONY PLAYSTATION



Da unten sind die Gamaschen - nur wie hinkommen ?



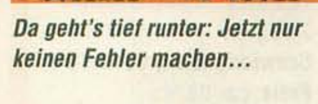
Mit dem Flammenwerfer richtet Ihr ultimatives Chaos an

Ich hasse Lava!

Exhumed

VIDEO GAMES CLASSIC

Jetzt werden sich die Saturn-Fans wieder mächtig aufregen, warum ausgerechnet die PS-Zocker bei einer Konvertierung statt, wie üblich mit einem Halbseiter, diesmal mit mehr Infos zu Exhumed beglückt werden. Doch das hat seinen Grund: Die Jungs von Lobotomy Software haben sich für die Sony-Variante des fulminanten 3D-Ägypto-Shooters nochmals mächtig ins Zeug gelegt. Auf Eurer Pirsch durch mit Fallen gespickte Pyramiden, vulkanoide Steilgebirge und unterirdische Schatzkammern werdet Ihr mit wunderschönen Lichteffekten konfrontiert, die sogar die SAT-Designs noch in den Schatten stellen. Selbst das Leveldesign der knapp 20 Stages wurde teilweise komplett überarbeitet und neu gezeichnet. Zudem wurde der Schwierigkeitsgrad auf den ersten Blick etwas angehoben, da die Präsenz und die Anzahl von Gegnern erhöht wurde. Dafür wurde aber die Steuerung insofern verbessert, daß man nicht mehr so leicht von schwebenden Plattformen abrutscht und in meine geliebte Lava fällt. Die anderen Highlights der Sega-Version werdet Ihr natürlich auch finden: Acht High-Tech-Wummen, phänomenale, orchestrale Orientmusik sowie tierisch viele Rätsel und versteckte Items. Nachdem Ihr Euch die sechs sagenumwobenen mystischen Artefakte erkämpft habt, werden zusätzliche Ausgänge in bereits besuchten Levels zugänglich und geben den Weg für bis dato unentdecktes Terrain frei. Um das Spiel erfolgreich zu beenden, müßt Ihr noch die acht Sender-Teile einsacken. *rk*



Da geht's tief runter: Jetzt nur keinen Fehler machen...



Gegen grüne Sümpfe seid Ihr später im Spiel gewappnet

super

„Alle Achtung! Ich bin mächtig beeindruckt vom Eifer seitens Lobotomy Software, das Shooter-Highlight weiter zu verbessern, statt wie üblich einfach eine Konvertierung mit minimalem Aufwand zu betreiben. In der PS-Version von Exhumed stecken genug neue Rätsel und Designs, um selbst Leute, die die SAT-Variante durchgezockt haben, wieder vor den Screen zu fesseln. Exhumed sieht jetzt noch besser aus, besitzt einen Top-Soundtrack, ist maximal ausgestattet bezüglich Waffen, zu findenden Artefakten, Schlüsseln, Life Bars und Funkgerätteilen und kitzelt mächtig Eure Nerven, sollte Euch unter Wasser mal wieder die Luft knapp werden oder Eure Balance-Übung über der alles vernichtenden Lava zum Drahtseilakt werden. An Kritik zum Spiel selbst fällt mir nur die etwas unübersichtliche Karte ein, die leider nicht scrollbar ist. Exhumed ist ein Must-have!“

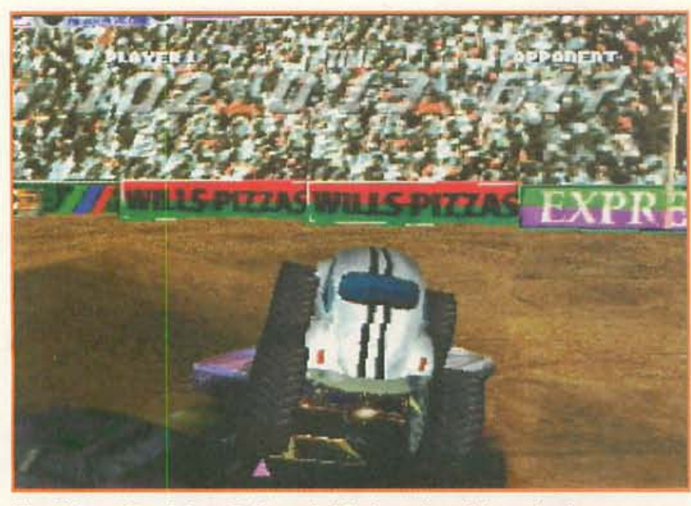


Um die versiegelte Tür auf der Plattform aufzukriegen: Tauchen!

System: Playstation
Spieletyp: 3-D-Shooter
Megabit: CD
Hersteller: Lobotomy Software
Testversion: BMG
Spieler: 1
Features: Optionsmenü, MC-Unterstützung, Continue
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	85%
Musik:	84%
Soundeffekte:	71%

Spielspaß 85%



Ein Käfer mit solchen Reifen wird bei uns beschlagnahmt



Der Balken links ist die Damage-Anzeige Eures Flitzers

Querfeldein

Monster Truck Rally

Off-Road-Racing wird zumindest bei Softwarefirmen anscheinend immer beliebter, nach Gremlins *Hardcore 4x4*, verspricht Sony uns *Rally Cross*, und Accolade hat *Test Drive Off-Road* angekündigt. Bei Psygnosis *Monster Truck Rally* rast Ihr mit neun unterschiedlichen Fahrzeugen durch die attraktiv gestaltete Landschaft, die aus sieben Kursen im Rennmodus und vier Gegenden im Ausdauermodus besteht. Zerstörungswütige treten in der Arena zum allseits beliebten Car Crushing an, wo Ihr nach kurzem Anlauf mit möglichst viel Schwung auf bereitstehenden Schrottkübeln landet und mit Punkten belohnt werdet. Im Rennmodus folgt Ihr einer festgelegten Strecke, Hindernissen wie Lava und allzu weiten Sprüngen solltet Ihr ausweichen, denn sie reduzieren die Zustandsanzeige Eures Gefährts schnell auf ein Minimum. Aus neun Piloten wählt Ihr Euren Liebling, jeder tritt mit seinem eigenen Renner an, die sich in Beschleunigung, Bodenhaftung, Gewicht, Rüstung und Fahrverhalten unterscheiden. Nachdem Ihr Euch im Training mit der Steuerung vertraut gemacht habt, begebt Ihr Euch im TimeTrial auf Rekordjagd oder spielt eine Saison um die Meisterschaft. Im Rennen wählt Ihr mit Select aus vier Perspektiven, wobei die Cockpit-Ansicht mal wieder unspielbar ist. Nach jedem Rennen dürft Ihr den Spielstand auf Memory Card sichern. *rz*



„Den Vergleich mit dem direkten Konkurrenten Hardcore 4x4 verliert Monster Truck Rally klar. Die Grafik wirkt nicht so detailliert und baut sich manchmal sehr spät auf, die Animation der Fahrzeuge gefällt mir bei Hardcore ebenfalls besser. Psygnosis' Off-Road-Rennen spielt sich doch recht eintönig, die Kurse wurden etwas lieblos konzipiert und gestaltet. Immerhin machen sich Unfälle und weite Sprünge bei der Damageanzeige bemerkbar, die der Konkurrent nicht vorweisen kann, allerdings habt Ihr im Rennen nur mit Fahrzeugen mit guter Rüstung eine Chance, alle anderen bleiben schon nach kurzer Zeit defekt liegen. Der Multiplayer-Mode erlaubt leider kein simultanes Spielen, Ihr tretet nacheinander an, was ziemlich sinnlos erscheint, da gerade die Manöver wie Ausbremsen, Abdrängen und Schneiden, die den Mehrspieler-Spaß ausmachen, nicht möglich sind."





Die Lava solltet Ihr unter allen Umständen vermeiden



Hey Michelle, Du hast aber zugelegt, was für tolle Br...eitreifen

System: PlayStation
Spieletyp: Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: Psygnosis
Testversion: Psygnosis
Spieler: 1
Features: Speicheroption, 3 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	68%
Musik:	72%
Soundeffekte:	60%

Spielspaß 67%

SONY PLAYSTATION



Feurig! Eine Fledermaus hat gleich ihr erbärmliches Leben aushaucht



Ein Hydraulikarm stellt sich als gnadenloser Endboss vor

Tierisch
Spider

Was uns heute schon einige Genforscher mit geklonten Tieren vormachen, ist in der fernen Zukunft noch weiter verfeinert worden. An der Universität für Nanotechnologie arbeiten Wissenschaftler an miniaturisierten Robo-Insekten, die ihren biologischen Artgenossen einiges voraus haben: Die Gliedmassen der Tiere können durch furchterregende Waffensysteme jederzeit ausgetauscht werden. Eine solch mächtige Technologie ruft natürlich skruppellose Gangster auf den Plan, die nur eines im Sinn haben, den Prototypen zu mopsen. Leider entkommen in dem Tumult alle Versuchstiere, die nun überall in der Stadt ihr Unwesen treiben. Nach dem Attentat übernehmt Ihr die Kontrolle der einzigen Cyber-Tarantel, die noch intakt ist. Neben tödlichen Abgründen, verpesteten Abwässerkanälen, dunklen Lagerhallen und glühenden Lava-Seen, machen uns vor allem andere kybergenetische Kreaturen wie Skorpione, Ratten und schußfreudige Schnecken das Spinnenleben schwer. Zu Beginn des Abenteuers könnt Ihr Euch nur mit den mechanischen Zangenwerkzeugen verteidigen. Durch das Aufsammeln von Bio-Implementaten rüstet Ihr Euren Spinnenkörper mit durchschlagenden Waffensystemen auf. Unterwegs dürft Ihr nicht nur schnöde herumlaufen, hüpfen und schießen, sondern kraxelt artgerecht an Wänden, Kisten und anderen Hindernissen hoch. Auf den abwechslungsreichen Krabbelpfaden solltet Ihr allerdings nicht nur auf die anrückende Gegnerschar achten, sondern auch die übrige Umwelt im Auge behalten. Die insgesamt 30 Renderlevel scrollen dabei in alle Himmelsrichtungen und am Ende jeder Station bittet ein extrafieser Obermotz um angemessene Aufmerksamkeit. *ws*

Im Dino-Level krabbelt ihr auf knochigen Pfaden entlang

Unterwegs könnt Ihr Euch jederzeit via Spinnenfaden abseilen



gut

„Das Erstlingswerk der Boss Game Studios kann man am besten mit folgenden drei Worten umschreiben: Außergewöhnlich, nervenauftreibend und motivierend – Spider dürfte den ambitionierten Action-Fan mit ausgeprägten Jump'n'Run-Ambitionen eine ganze Weile beschäftigen. Allerdings gibt es in jedem Spielabschnitt sehr viele unfaire Stellen, die einen ständig völlig sinnlos ein Leben kosten. Was einen noch mehr wurmt ist die Tatsache, nachdem dies passiert ist, das man wieder jedesmal vom Startpunkt anfangen muß. Die ehrenwerten Designer haben wohl noch nie etwas von Rücksetzpunkten gehört? Technisch ist Spider gut gelungen. Die 3D-Grafik ist flott und effektvoll, auch wenn die künstlerische Texturen- und Gegner-Vielfalt etwas zu wünschen übrig läßt. Für meinen Geschmack wird spielerisch auf die Dauer einfach zu wenig Abwechslung geboten – trotzdem bleibt Spider unterhaltsam."

System: PlayStation
Spieletyp: Jump'n'Shot
Megabit: CD
Hersteller: Boss Games
Testversion: BMG
Spieler: 1
Features: Paßwort, MC-Save
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 90 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	69%
Musik:	72%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß 74%

SONY PLAYSTATION




Bye, Bye, Robbie – mit dem Laser erledigen wir einen der Bösewichte



Je näher man am Feind ist, desto größer ist die Treffer-Chance

Vogelfrei

Descent 2

VIDEO GAMES CLASSIC

Nach dem großen Erfolg des Vorgängers war es nur noch eine Frage der Zeit, bis begeistere *Descent*-Piloten zum erneuten Einsatz kommen. Die Handlung des Sequels: Durch einen Systemfehler im Warp-Antrieb wird unser Mini-Raumer in die äußersten Bereiche der "Zeta Auilae"-Galaxie geschleudert. Dort finden wir zahlreiche Bergwerk-Planetoiden vor, die von einer fiesen Alien-Rasse ausgeplündert werden. Selbstredend, daß wir als begnadeter Söldner dem bunten Alien-Treiben ein Ende setzen müssen. Wagemutig stürzen wir uns in die Tiefen von über 30 Minenschächten, um letztendlich den energieliefernden Reaktor jeder Station zu zerstören. Bei allen Aufträgen steht Euch neuerdings eine Leitdrohne zur Seite, die Euch als treuer Gefährte hilfreich durch die dunklen Tunnelschächte lotst. Sie dient als praktischer Kundschafter, um Keycards, Waffen und Power-Ups aufzuspüren oder nach der Reaktorzerstörung den rettenden Ausgang zu finden. Ohne ein kräftiges Waffenarsenal hilft selbst der beste Begleiter nichts. Unterwegs sackt Ihr die edelsten Kanonen in den Gängen und versteckten Kammern ein. Ob Superlaser, Plasmakanone oder Megarakete – die Roboter-Schar hat nichts zu lachen. Nebenbei gib´s, kleine Rätsel zu lösen, die für das Gelingen der Missionen entscheidend sind. ws



„Um die Sache auf den Punkt zu bringen: Trotz neuer Gegner-Kreationen und diverser Zusatz-Features wie z.B. der praktischen Wegweiser-Drone, hat sich gegenüber dem ersten Playstation-Teil nicht viel geändert. Das gleiche gilt auch für die Steuerung: Wer sich mal ans grenzenlose Fliegen gewöhnt hat, kommt mit der Bedienung seiner Kampfmaschine hervorragend zurecht. Fein texturierte Grafik und flinkes Scrolling sorgen für klaustrophobische Realitätsnähe, 21 verschiedene Waffensysteme für genügend Feuerkraft und dreißig bösartige Robotertypen für ein spannendes Kribbeln auf dem Rücken. Was will man eigentlich mehr? Wie wär's vielleicht mit einer leicht verbesserten Grafik-Engine oder einer gewissenhafteren PAL-Anpassung ohne störende Ruckelanfälle gewesen? Dagegen lobenswert ist, daß die Entwickler den von Sony weggewünschten Link-Modus beibehalten haben. Insgesamt gesehen bereitet es ein diebisches Vergnügen durch die Minengänge zu flitzen, Waffenextras aufzusammeln und damit auf gnadenlose Roboter-Jagd zu gehen. Mit Descent 2 wird der pure 360 Grad-Wahnsinn erfolgreich fortgesetzt."





Auf Wunsch dürft Ihr eine Leitdrohne mit auf die Reise nehmen

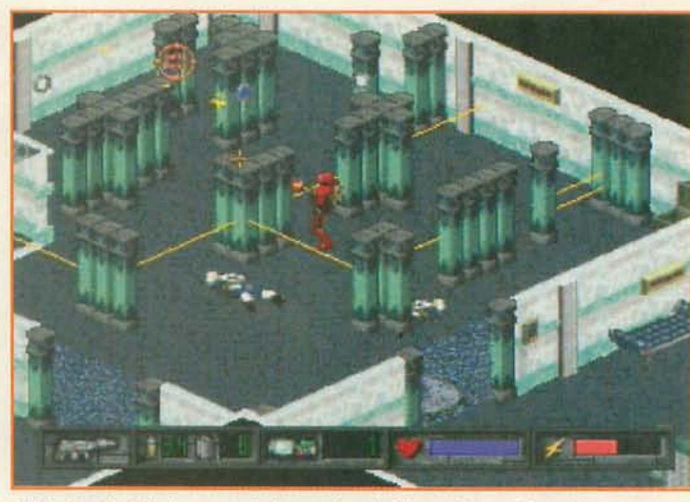
Getroffen: Der Reaktor verglüht gleich im Laserhagel

System: PlayStation
Spieletyp: 3D-Ballerspiel
Megabit: CD
Hersteller: Interplay
Testversion: Acclaim
Spieler: 1
Features: MC-Save, Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	78%
Musik:	77%
Soundeffekte:	79%

Spielspaß 81%


Man reagiert sich ab: Fast jeder Gegenstand darf zerstört werden


Rätselhaft: Wie komme ich nun durch dieses Laser-Netz?

Kreuz-Feuer-Ritter

Crusader

Krieg der Sterne ist wieder In. Der Kampf zwischen Imperium und Rebellenunion geht nun wieder zurück in die erste Runde, und Electronic Arts nutzt die Gunst der Stunde, um seine Version der Geschichte unters Volk zu bringen...hm? Ob dies nun gewollt war oder nicht, sei mal dahingestellt. Ähnlichkeiten mit der Lucas-Saga kann man jedoch bei *Crusader* nicht einfach wegdiskutieren. Euer Held, ein abtrünniger imperialistischer "Silencer" (Killer) ist ungefähr eine Kreuzung zwischen einem Storm Trooper und Boba Fett. Auf der Seite der Rebellen kämpft er fortan gegen seine ehemaligen Kumpels – im Namen der Gerechtigkeit und... na Ihr wißt schon. Nachdem Ihr Eure Mission vom Kommandanten erhalten habt, werdet Ihr inmitten Eures Einsatzortes gebeamt. Meistens ist es ein geheimer militärischer Forschungs-Komplex, manchmal auch ein Regierungsgebäude, das strengstens von humanoidem und mechanoidem Wachpersonal bewacht wird. Die Missionen lauten auch dementsprechend: Zerstörung von imperialen Forschungslabors bis hin zur Entführung von Ministern. Extra-Waffen und anderes Zubehör könnt Ihr entweder auf Eurer Basis-Station gegen Bares kaufen oder eben am Einsatzort aufsammeln. Ansonsten dürft Ihr in den isometrischen Stages auf alles schießen, was nicht niet- und nagelfest ist. Die Stages sind in mehrere Abschnitte unterteilt, und meistens benötigt Ihr einen geheimen Code bzw. eine Key-Card, um in einen anderen Abschnitt oder Raum zu gelangen. Ist die Mission erfolgreich beendet, werdet Ihr via Teleporter-Strahl zurückbeordert und landet in der Rebellen-Basis, wo Ihr Euch auf den nächsten Einsatz vorbereiten könnt. *tet*

Boba Fett sieht rot... oder was? Sogar seine Ex-Kameraden streckt unser gepanzerter Held gnadenlos nieder.



Diese Mischung zwischen Krieg der Sterne und Ultima ist vom Prinzip her ein actionorientiertes Shoot`em Up, wobei Ihr Euren Helden per Richtungstaste durch eine isometrische Map lotsen müßt. Ich kann mich jedoch noch gut an die Original-PC-Version erinnern, wo Ihr Euren Helden per Mausklick


Hinterhältige Fallen bergen gefährliche Mech-Warriors



Die unterirdische Rebellenbasis: Schlicht aber funktionell

milimetegenau durch die Räume klicken und auf Gegner zielen konntet. Ich frage mich deshalb, warum die Entwickler diese Maus-Option nicht auch in die Playstation-Version eingebaut haben, zumal erstens die Steuerung über das Joypad ziemlich gewöhnungsbedürftig, wenn nicht unmöglich ist, und zweitens seit geraumer Zeit ein Zubehör namens Playstation-Maus existiert. Und dann frage ich mich, warum ein Playstation-Spiel optisch so deutlich schlechter abschneidet als ein zwei Jahre altes PC-Spiel. Dadurch wirken die Stages, die sich im Grunde alle äußerlich sowieso schon ähneln, ziemlich steril und kahl. Ich werde das Gefühl nicht los, daß hier nicht intensiv genug versucht wurde, ein brillantes Spiel auch brillant zu konvertieren. Schade, denn eigentlich hätte Crusader etwas besseres verdient.





***Rechts:** In manchen Stages könnt Ihr über ein Computer-Terminal gegnerische Mechs fernsteuern. **Unten:** Der Silencer besitzt standardmäßig ein elektrisches Schutzschild.*

Aber wen das alles nicht stört, und wer sich auf die essentielle Ballerei und das Rätsellösen konzentrieren möchte, bekommt mit Crusader auf alle Fälle ein ordentliches Actionspiel geboten. **"**

System: Playstation
Spieletyp: Action-Shoot'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Origin/Electronic Arts
Testversion: Electronic Arts
Spieler: 1
Features: Speicheroption, Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	51%
Musik:	65%
Soundeffekte:	72%

Spielspaß 74%

SONY PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION



Feindliche Mechs im Sichtbereich: Jetzt darf losgeballert werden



Hartnäckig: Noch steht unser Kontrahent auf festem Fuß

Hart wie Stahl

Mechwarrior 2

Die tonnenschweren Battle-Mechs der FARSA-Corporation erobern endlich das 32-Bit-Konsolen-Terrain. Als angehender Mech-Pilot des Wolf- oder Jade-Falcon-Clans habt Ihr die Wahl zwischen einer Trainings-Mission, einer reinen Shooting-Schlacht oder einer ganzen Palette von zugeteilten Aufträgen. Gegenüber der PC-Version treten die Playstation-Mechs erheblich actionbetonter ans Tageslicht. Die Roboter-Sippschaft präsentiert sich als gut gemischtes Völkchen verschiedenster Typen, die alle eines gemeinsam haben: eine mörderische Schußkraft und ein ausgefeiltes Zielsystem. Je weiter Ihr im Spiel vorankommt, desto mehr Roboter werden Euch zur Verfügung gestellt, die über zwei komplett austauschbare Waffensätze verfügen. Wer ständig auf dem Feuerknopf bleibt, braucht sich nicht wundern, wenn die Kanone kein Blei mehr spuckt, sondern der Wunschmech mit überhitzden Systemen für kurze Zeit nur noch bewegungsfähig aus dem lezten Ventil hüstelt. Die ersten Aufträge wie z.B. Fabrik-Anlagen und Gebäude zerstören, sind zunächst recht einfach, steigern sich aber in komplexeren Missionen. *ws*





Das Render-Intro stimmt uns auf die tonnenschwere Balleraction ein. Das Cockpit läßt sich auf Wunsch ausblenden.

super

„Wer eine PC-orientierte Umsetzung erwartet, wird mit dieser Mechwarrior-2-Variante sicherlich nicht zufrieden sein. Alle anderen dürfen sich auf eine spannende Action-Schlacht im Battlemech-Universum freuen. Darüber hinaus haben sich die Entwickler einige Dinge einfallen lassen (z.B. der Überhitzungsaspekt), um in die Ballerei doch noch etwas Strategie und Taktik hineinzubringen. Leider darf der Spieler aus Performance-Gründen seinen Mech nicht von außen bewundern, sondern muß sich mit einer Cockpit-Persektive zufrieden geben. Zusammen mit der aufpeitschenden Musik und der flotten 3D-Grafik hinterläßt auch das actionbetontere PS-Mechwarrior einen äußerst schmucken Eindruck. Da muß man sich Schritt für Schritt nach vorne schleichen und vorsichtig agieren, sonst haut einen die gegnerische Blecharmee gleich in die Pfanne. Begeisterte Anhänger schwerer Roboter-Jungs, werden an dieser wilden FASA-Ballerei ihren Heidenspaß haben."



Hilfe!!! Die feindliche Mech-Armee bläst zum Gegenangriff.

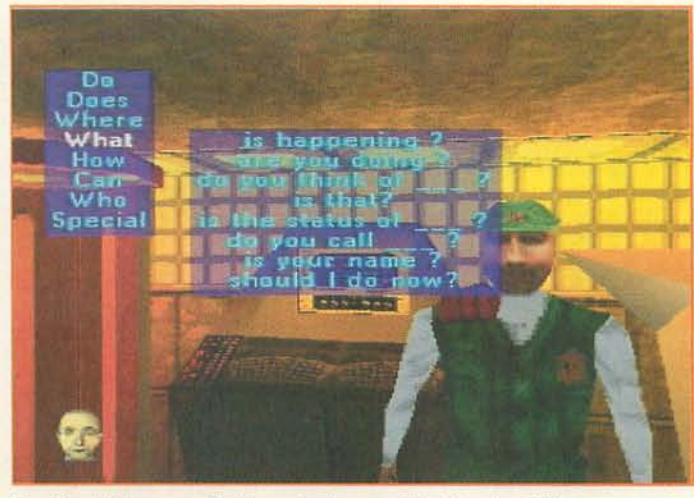
System: PlayStation
Spieletyp: Action-Spiel
Megabit: CD
Hersteller: Activision
Testversion: Laguna
Spieler: 1
Features: Paßwort, MC-Save
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	77%
Musik:	74%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß 78%



Einen guten Tip in Ehren sollte man nicht verwehren



Per Menüsteuerung bilden wir sinngemäße Plauder-Sätze

Weltraum-Fieber
Sentient

Auf der Raumstation "Sentient", die sich im Orbit einer Sonne befindet, bricht ein mysteriöser Virus aus. Ihr schlüpft in die Rolle des technischen Mediziners Garrit, der sich durch komplexe Stationskorridore auf den Weg macht, die Ursachen der tödlichen Weltraumkrankheit zu erforschen. Alle 60 Besatzungsmitglieder von Sentient sind selbständig handelnde Individuen, jeder mit seinen eigenen Fähigkeiten, Geheimnissen und Launen. Die Idendifikation mit der Spielfigur geschieht nicht nur, um ein "Werzeug" zur Lösung von Rätsel zu besitzen. Vielmehr müßt Ihr mit der komplexen Persönlichkeit aller Charaktere eins werden, um so nach und nach herauszufinden, woher die mysteriöse Strahlenkrankheit kommt. Ihr verteilt Aufgaben und Verantwortlichkeiten an andere Crew-Mitglieder. Die Raumstation ist in zwölf große Bereiche und über 200 Einzelszenarien (Korridore, Hallen, Kontrollräume etc.) aufgeteilt. Zugang zu neuen Stationen erhält nur, wer über die entsprechenden Zugangscodes bzw. ID-Karten verfügt. Viele Bereiche sind durch kleine Puzzles gesichert, die erst durch ausgiebige Konversation und Kombinieren zu knacken sind. *ws*





Solch grafisch abwechslungsreiche Stations-Korridore wie Ihr sie links seht, findet man im gesamten Spiel nur selten

geht so

„Man kann es drehen und wenden wie man will: Sentient ist auf Dauer sterbenslangweilig: Mit unserem Mediziner irren wir teils planlos durch die Stationsgänge, schauen uns zahlreiche Räume an, stöbern in den Quartieren herum und betreiben ausgiebigen Smalltalk – das alles ist genauso spannend, wie es sich hier liest. Zu guter Letzt läßt das Spieldesign sehr zu wünschen übrig: Es gibt wenig Gegenstände, die man einsammeln und genauer untersuchen kann, "echte" Puzzles sind rar, und eine rein kommunikative Fährtensuche ist dem Adventure-Fan zu wenig. Grafisch wird wenig Abwechslung geboten: Die Texturen-Vielfalt ist betörend eintönig und allen mitwirkenden Akteuren hätte ein "Gouraud"-Lifting nicht geschadet. Über das Mittelmaß hilft auch die an sich recht spannende Sience-fiction-Story nicht hinweg. Außerdem sind sehr gute Englisch-Kenntisse vom Vorteil, da es keine deutsche PS-Fassung geben wird."



Treffend festgestellt: Im Traum-Irrgarten herrscht gähnende Leere

System: PlayStation
Spieletyp: Rollenspiel-Adventure
Megabit: CD
Hersteller: Psygnosis
Testversion: Psygnosis
Spieler: 1
Features: MC-Save
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	51%
Musik:	- %
Soundeffekte:	35%

Spielspaß 62%

SONY PLAYSTATION



Bis zum Boß vorzudringen, ist in der PS-Version kein Problem



Rimururus Stage ist die einzig wirklich hübsche in Samurai 3

Blades of Blood

Samurai Shodown 3

Mit dem dritten Teil der fernöstlichen Mantel- und Degen-Saga debütiert nun endlich das erste SNK-Beat'em Up auf heimischen Pal-Playstations. In Blades of Blood, so der Untertitel, treffen sich zwölf Meister der Klinge zum ultimativen 2D-Scharmützel. Neben alten Helden gesellen sich diesmal auch Herausforderer mit exzentrischen Waffen wie einer Kette aus Bleikugeln, einem als Sonnenschirm verkleideten Katana-Schwert oder einer rotierenden Sichel zur Sippe. Zu den schmackhaften Zutaten dieses Prügelsüppchens zählen u.a. ein Auto-Block-System für Anfänger, zwei anwählbare Identitäten pro Charakter mit leicht unterschiedlichen Moves, eine



Ukyos Stage: Mir fehlen die Worte. Ein Joke?

Super-Special-Move-Leiste sowie die Möglichkeit, sich blitzschnell um den Gegner herumzudrehen, um ihm in den Rücken zu fallen. Im Vergleich zur Japan-Version des Titels hat man den Schwierigkeitsgrad um einiges herabgesetzt, so daß selbst der hünenhafte Endgegner kein ernsthaftes Problem mehr darstellt und das will schon was heißen, bei einem Spiel der Shodown-Serie. Um die Hintergründe zu beschreiben, fehlen mir schon manchmal die Worte: Des öfteren gibt's nur eine triste Felswand zu bestaunen oder einfach gar nichts (!) wie in Tachibana Ukyos Stage, in der Ihr auf einem Floß an einer einfarbigen türkisen Fläche vorbeischippert. Musiktechnisch erklingen größtenteils wohlklingende japanische Tempelrhythmen die gut zum Spektakel passen. *rk*



„Das ist also das SNK-Pal-Debüt auf der PSX. Eine unsinnigere Wahl hätte man kaum treffen können: Unter all den Neo-Geo-Beat'em Up-Perlen sucht man sich ausgerechnet den schlechtesten der vier Samurai-Shodown-Teile aus. Die Backgrounds waren hier schon im Original an Trostlosigkeit kaum mehr zu überbieten, und die Charaktere sind sicher auch kein neues Aushängeschild in puncto Animationsphasen. Zudem wird die PS-Grafik, obgleich oft rasant, bisweilen entsetzlich langsam bis hin zu kurzzeitigen Standbildern. Als Trost gibt's dafür ewig lange Ladezeiten. Außerdem Fehlanzeige: Ein Combo-System. Trotzdem macht das Klingenduell noch Spaß und das spricht wiederum für die Klasse dieser Kult-Serie. Allen Fans des klassischen Beat'em Ups möchte ich dennoch nicht zum Kauf raten, denn mir fallen auf Anhieb zehn SNK-Spiele ein, die sowohl grafisch als auch spielerisch besser sind als dieser Samurai-Schnellschuß (Hat noch jemand Lust, die Hintergründe zu zeichnen? Ach was, lassen wir's doch einfach so.')“



In Stonehenge trefft Ihr auf den Ex-Endgegner Amakusa

System: Playstation
Spieletyp: 2D-Beat'em Up
Megabit: CD
Hersteller: SNK/Sony
Testversion: Sony
Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü, MC-Unterstützung
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik: 58%
Musik: 75%
Soundeffekte: 61%

Spielspaß 64%

Namco

Museum Vol. 3



In Dig Dug wird kräftig gepumpt

Für die dritte Klassikerkollektion hat Namco fünf weitere Automaten-Glanzstücke aus seinem Archiv hervorgekramt und in deren Originalcode auf eine PlayStation-CD gepreßt. Das Ballerspiel *Galaxian* konntet Ihr bereits bei *Ridge Racer* als Ladezeitenfüller spielen. Bei *Dig Dug* müßt Ihr Euch als Maulwurf-Ersatz durch den Untergrund graben und bösartige Unholde zum Platzen bringen. Alle, die auf gefräßige Pampelmusen stehen, mampfen sich mit *Ms. Pac Man* durch verzwickte Labyrinthgänge. Rennspielfreunde bekommen den leicht aufpolierten Nachfolger *Pole Position 2* präsentiert. Bei dem Geschicklichkeitsspiel *Phozon* gilt es, von allen Seiten anfliegende Steinchen richtig anzuordnen. In *The Tower of Druaga* wandelt Ihr als edler Rittersmann durch scrollende Labyrinthe und sucht unter Zeitdruck den passenden Schlüssel für den Ausgang. *ws*



Ms. Pac Man on Ghost-Tour



gut

„Nostalgisch veranlagte Shoot'em-Up-Fans werden glasige Augen bekommen, denn auf der dritten Namco Museumsausgabe ist endlich auch eine unbegrenzt spielbare Version von Galaxian vertreten. Alle fünf Titel stammen aus verschiedenen Genres und bieten zusammen eine ganze Menge Spielspaß. Insgesamt gesehen, beinhaltet die dritte Kollektion etwas interessantere Automaten-Umsetzungen als der Vorgänger. Pausenlose Action wird garantiert und für ein kleines Spielchen zwischendurch sind diese Oldies geradezu prädestiniert. Wie bei den vorangegangenen Teilen könnt Ihr auf Wunsch ein virtuelles Museum besuchen, in dem Ihr jede nur erdenkliche Information über Euren Lieblingsoldie abrufen könnt. Für bedingungslose Klassikersammler ist auch Museum Vol. 3 eine lohnenswerte Anschaffung."

System: PlayStation
Spieletyp: Spielesammlung
Megabit: CD
Hersteller: Namco
Testversion: Sony
Spieler: 1 bis 2
Features: Highscore-Save
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 90 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	19%
Musik:	11%
Soundeffekte:	10%

Spielspaß 73%

SONY PLAYSTATION



Vom gläsernen Vereinsheim aus klickt Ihr Euch durch die Räume



10 Stunden Trainingszeit könnt Ihr auf Taktik und Technik verteilen

Hinter den Kulissen

Player Manager

Hat Euch bei der Flut an Fußballspielen schon immer etwas gefehlt? Wolltet Ihr seit jeher mal in die Haut von Uli Hoeneß schlüpfen? Dann seid Ihr bei der PC-Umsetzung *Player Manager* an der richtigen Stelle. Hier wird das Geschehen rund ums Leder nach allen Regeln der Kunst zerpflückt und gesteuert. Geduldige Naturen wählen den Normal-Modus, in dem sie eine beliebige Mannschaft aus den ersten vier Ligen der Spitzenländer Europas als Spieler-Manager übernehmen und sich mit Problemen wie Sponsoring, Freundschaftsspiele, Juniorenverträge, Vorstandsposten beschäftigen. Oder aber Ihr steigt direkt bei einem Spitzenklub ein und wirtschaftet eine Spielzeit durch. Auf der selbsterklärenden Benutzeroberfläche klickt Ihr Euch dann durch die verschiedenen Etagen des Vereinsheimes Eures Lieblingsklubs und kontrolliert alle Aktivitäten: Ob der Ersatzspieler jetzt statt 10 eben 12 Minuten Ecken trainieren und dabei fünf Minuten Stretching vernachlässigen soll, oder Euer Talentsucher sich nach ausländischen U21-Nationalliberos bis zu 500 000 Ablöse beim SV Meppen umsehen soll – es gibt nahezu nichts im Fußballgeschäft, an dem in *Player Manager* nicht gedreht werden könnte. Das Spiel Eurer Mannschaft könnt Ihr Euch entweder als Render-Zusammenschnitt der besten Szenen zu Gemüte führen oder als akribisch genaue Analyse jedes einzelnen Spielzuges. *rk*



„Wer schon immer mal das Management seines Lieblingsklubs in die Hand nehmen wollte, ist mit Ancos Player Manager bestens bedient. Das Programm bietet eine derartige Detailfülle an Trainingsarten, Taktiken, Vorstandsgeprächen, Stadionausbauten, Spielerprämien, Transfers, Archiven, Spielerdaten etc., daß keine Ansprüche an eine vernünftige Simulation offen bleiben. Das Gameplay gestaltet sich dank des einfachen Click'n'Play-Prinzips auch hübsch flüssig. Aber wie das im Sport halt so ist, kann man eben nie optimal vorhersagen, wie der Wirkungsgrad Eurer sämtlichen Aktionen auf den Spieltag ist. Trotz knallhartem Freistoßtraining pfeffern Eure Mannen im Spiel schon mal einen in die Wolken. König Zufall hat meiner Meinung nach einen Tick zuviel Einfluß auf das Geschehen.“



Den Spieltag schaut Ihr Euch per Renderbildchen an



Ob man einen U21-Nationalspieler für 1 Mio findet ?



Player Manager ist komplett in deutsch gehalten

System: Playstation
Spieletyp: Wirtschafts-/Sportsimulation
Megabit: CD
Hersteller: Anco
Testversion: Softgold
Spieler: 1 bis 2
Features: MC-, Mouseunterstützung
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	47%
Musik:	62%
Soundeffekte:	48%

Spielspaß 71%

Video Games Classic

Kugelstoßen

Virtual Pool

Billard-Spiele sind höchst selten auf Konsolen. Interplays neueste Umsetzung dieser Sportart ist ursprünglich ein PC-Spiel. Die Simulation dieser noblen Sportart beinhaltet ein reichhaltig ausgestattetes Optionsmenü, wo Ihr u.a. die Einstellung über die Spielart (Straight, 8-Ball, 9-Ball und Rotation), Queue-Justierung oder Eure Gegner (CPU- oder 2P- oder Übungsmodus) vornehmen dürft. Im Spiel selbst seid Ihr in einem virtuellen 3D-Raum aus Polygonen mit einem Billard-Tisch in der Mitte. Die Kamera befindet sich grundsätzlich hinter dem Queue, d.h, auf Augenhöhe des Spielers. Per Knopfdruck läßt sich sowohl der Blickwinkel als auch der Zoomfaktor stufenlos einstellen. Der Stoß erfolgt dann per Richtungstaste, die sehr feinfühlig den Queue bewegt. Ein besonderer Leckerbissen ist ein umfassender Videofilm über Geschichte, Techniken und Tricktechniken des Pool Billards. *tet*



Aus der 3D-Perspektive wird scharf geschossen



„Allein schon der Film mit dem Ex-Pool-Champion "Machine Gun" Lou Butera rechtfertigt den Kauf dieses überaus gelungenen Titels von Interplay. Der Einführungskurs in die Techniken und Taktiken des Billards erspart Euch das Lesen eines Handbuches, und das Trickstoß Tutorial ist einfach umwerfend. Das eigentliche Spiel braucht sich aber nicht hinter dieser Multimedia-Show verstecken. Noch nie habe ich ein solch realistisches "Kugelstoßen" erlebt. Durch die Oben-Unten-Tasten des Joypads läßt sich das Queue derart fein steuern, daß man glaubt, die Kugel wirklich zu stoßen. Die physikalischen Gesetze werden im Spiel strikt eingehalten. Man "fühlt"förmlich nach jedem Stoß die Kugeln rollen. Das üppig ausgestattete Optionsmenü erlaubt eine individuell maßgeschneidetete Steueung. Virtual Pool ist zweifellos ein Spiel, bei dem man sich richtig wohlfühlt, doch nur für jemanden, der unbedingt Billard auf einer Konsole spielen will.“

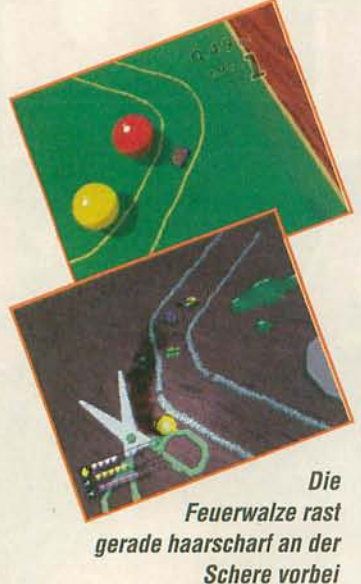


Die Sicht direkt von oben

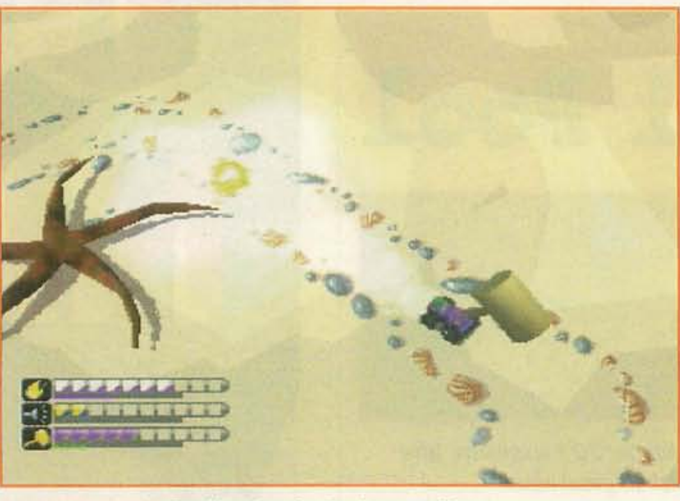
System: PlayStation
Spieletyp: Billard-Simulation
Megabit: CD
Hersteller: Interplay
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	57%
Musik:	73%
Soundeffekte:	62%

Spielspaß 85%



Die Feuerwalze rast gerade haarscharf an der Schere vorbei



Links unten seht Ihr die aktuelle Punkteverteilung

Mehrspielerspaß

Micro Machines V3

Eigentlich hätte *Micro Machines V3* ja schon vor Weihnachten in den Läden stehen sollen, doch dann machten sich ständig neue Bugs bemerkbar, so daß Codemasters den Release auf Ende März verschieben mußte. Schade eigentlich, denn gerade in kalten Winternächten hätte MM V3 für heißen Spielspaß sorgen können.

Anfänger dürfen sich gleich zu Beginn in der Fahrschule mit der Steuerung vertraut machen, eine ziemlich ätzend klingende weibliche Stimme gibt ihren Senf dazu. Vor allem an die Lenkung müssen sich Neulinge erstmal gewöhnen, denn die Fahrzeuge lenken sich immer so, als ob Ihr direkt am Steuer sitzt. Spielmodi im Überfluß bietet MM V3, schon für einen Piloten gibt's derer vier: Head to Head gegen einen computergesteuerten Gegner, Challenge gegen vier künstliche Konkurrenten und zwei Zeitfahr-Versionen. Falls Ihr neue Bestzeiten erzielt, spendiert Euch das Programm Zusatzrenner, die Ihr ebenso wie alle Rekorde auf Memory Card speichern könnt. Seine Stärken offenbart Micro Machines aber erst im Mehrspieler-Modus, wo zwei bis acht menschliche Teilnehmer auf einem Bildschirm an den Start gehen, vorausgesetzt, Ihr besitzt genügend Multitaps und Joypads. Ihr tretet auf verschiedenen Kursen gegeneinander an, wobei es hauptsächlich darum geht, alle anderen Mitstreiter soweit hinter Euch zu lassen, daß Ihr als einziger auf dem Bildschirm übrigbleibt. Wer zu weit zurückfällt, darf pausieren, bis nur noch ein Spieler auf fährt. Dieser erhält Bonus-Punkte, die den Verlierern abgezogen werden. Wer als erster eine bestimmte Anzahl an Punkten erreicht, hat gewonnen. Erstmals findet Ihr auf den Strecken Waffen verteilt, die Ihr aufnehmen müßt und dann mit der Kreis-Taste aktiviert. Unter anderem ärgert Ihr Eure Konkurrenten mit Feuerwalzen, Holzhämmern und Teleskopzangen. Im Team-Mode verteilen sich alle Fahrer auf zwei Gruppen, die sich auf der Strecke nach dem gleichen Spielprinzip bekämpfen. Auch wer kein Multitap hat, kann trotzdem mit bis zu acht Freunden im Knockout-Modus ein munteres Spielchen starten. Mit zwei Joypads tretet Ihr im KO-System gegeneinander an, wer verliert, scheidet sofort aus. Wer es besonders verrückt mag, versucht die Player-Share-Option, wo sich zwei Mitspieler ein Joypad teilen, wobei hier die Minirenner automatisch beschleunigen und Ihr nur Bremse und Lenkung übernehmt. Auch bei den angebotenen Kursen ist für dauerhaften Spielspaß gesorgt, denn über 50 Strecken haben die Entwickler zusammengestellt, darunter die bekannten Billardtische, das Laboratorium, der Vorgarten und vieles mehr. Im Fuhrpark stehen unter anderem F1-Renner, Panzer, Trucks, Rennboote, Jeeps Buggies und viele versteckte Bonus-Flitzer. *rz*

Auf dem Frühstückstisch weicht Ihr ausgelaufener Milch, klebrigem Honig und anderen Lebensmitteln aus oder springt über Käserampen



Gelb rast in Führung liegend durch den Vorgarten

Mit den Panzern könnt Ihr auch Geschosse abfeuern





Rekorde werden für jede Strecke für eine und drei Runden gesichert

„Codemasters hat es geschafft, den exzellenten Multiplayer-Spaß der 16-Bit-Vorgänger auch bei der Playstation-Version umzusetzen und mit neuen Features attraktiver zu gestalten. Von den neuen Waffen hat uns besonders der Holzhammer viel Freude bereitet, mit dem Ihr Euren Vorderleuten eine über den Latz braten könnt. Die angebotenen Strecken bieten Anfängern einfache Layouts und Fortgeschrittenen genügend Sprünge, Brücken und weitere Hindernisse, um längere Zeit an den Bildschirm zu fesseln. Den Ein-Spieler-Modus habe ich eigentlich nur benutzt, um mich mit den Kursen vertraut zu machen, denn gegen den Computer wird die Raserei doch schnell langweilig und die Zeitfahr-Option mit Ghostcar hält Euch auch nicht lange bei der Stange. Wer allerdings einmal eine ganze Nacht mit Kumpels durchgezockt hat, weiß, wo die Stärken von Micro Machines V3 liegen. MM V3 ist definitiv das beste Multiplayer-Game für PSX, Bier und Chips gebunkert und los gehts.“



Für neue Bestzeiten gibt's attraktive Spezialrenner

System: Playstation
Spieletyp: Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: Codemasters
Testversion: Codemasters
Spieler: 1 bis 8
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 9
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	65%
Musik:	59%
Soundeffekte:	60%

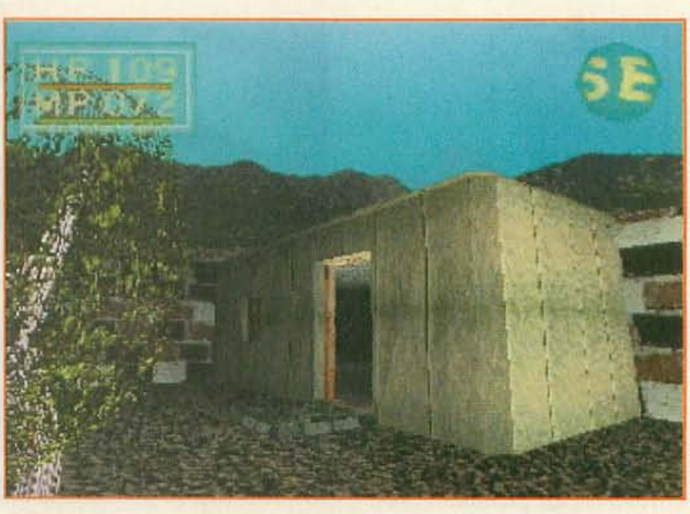
Spiel-Spaß
Single-Player 68%
Multi-Player 89%

SONY PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION



Größenwahn: Riesige Zecken nagen an Eurer Rüstung


Städte und Dörfer liegen ausnahmsweise inmitten von Dungeons

Betagt aber betucht
King's Field

VIDEO GAMES CLASSIC

Die *King's-Field*-Saga ging in Japan im Herbst letzen Jahres in die dritte Runde. Unterdessen erscheint bei uns nun endlich der erste Teil. Wer die japanische Original-Version kennt, wird erstaunt feststellen, daß sich die PAL-Version äußerlich völlig vom Original unterscheidet. Die gesamte Grafik sowie der Großteil des Stage-Designs wurde umprogrammiert. Wüßte man es nicht besser, würde man meinen, es handle sich um ein ganz anderes Spiel. Geblieben ist jedoch die 3D-Ich-Perspektive, aus der man das unterirdische Abenteuer hautnah erlebt. Ähnlich wie in *Hexen* durchstreift Ihr Dungeons und offene Stages, wobei Euch polygone Monster und Dämonen in die Quere kommen, nur mit dem Unterschied, daß dies hier ein waschechtes Rollenspiel ist. Euch stehen grundsätzlich zwei Angriffsmöglichkeiten zur Verfügung: Hiebe und Schläge mit mittelalterlichen Klingen und unter Mithilfe der Magie. Unterwegs werdet Ihr auf NP-(Non Player) Charaktere treffen, die Euch Aufgaben und Rätsel aufbürden. Habt Ihr diese gelöst, dürft Ihr den darauffolgenden Spielabschnitt betreten. Meistens jedoch bleibt noch genügend Freiraum für gesonderte Expeditionen in andere Bereiche um beispielsweise eine versteckte Rüstung oder Waffen ausfindig zu machen. *tet*



„Daß Konvertierungen von japanischen Rollenspielen ewig und drei Tage dauern, ist hierzulande schon bekannt. Warum das so ist, sei mal dahingestellt, doch sicher ist, daß dadurch viele potentielle Käufer verlorengehen. Die PAL-Umsetzungen sind nicht selten viel zu betagt, um jetzt noch für Furore sorgen zu können. Genau unter diesem Manko leidet auch das seinerzeit in Japan viel bejubelte King's Field. Zwar wurde das Programm von Grund auf erneuert, doch man sieht dem Spiel an, daß es mehr als zwei Jahre auf dem Buckel hat. Mittlerweile messen sich ähnliche Spiele an Standards wie Shining The Holy Ark (SAT) oder Final Fantasy VII (PS). Maßgebliche Schwachstelle in diesem Spiel ist der Mangel an Items und kniffligen Rätsel sowie die altmodische Grafik. Sammlernaturen und Optik-Freaks wird dies ein wenig enttäuschen. Warum King's Field dennoch den Sprung in den VG-Classic Bereich geschafft hat, liegt an dem gut durchdachten Spielprinzip. Die gesamte Stimmung im Spiel ist bedrohlich, so daß keine Minute ohne Angst und Bange vergeht. Wer auf actionlastige 3D-Action steht, wird trotz der Mängel viel Spaß mit King's Field haben."



Items und Waffen bekommt Ihr beim Händler, Schlüssel hingegen müssen gefunden werden



Auch menschliche Gegner lauern in den unterirdischen Gängen



System: Playstation
Spieletyp: Rollenspiel
Megabit: CD
Hersteller: Sony CE
Testversion: Sony CE
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	64%
Musik:	61%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß 83%

Hey Dad...Was hältst Du von einem Sponsor-Abo?

Nur Bares ist Wahres!

Also mach's einfach wie alle Cracks. Laß Dich sponsern! Mit einem Sponsor-Abo von VIDEO GAMES.

Es geht ja so einfach: Obere Karte ausfüllen, unterschreiben lassen und ab zur Post.

Copyright Core Design aus dem Spiel Tomb Raider



SONY PLAYSTATION


Hier ist guter Rat teuer: Welches Faß mach ich als erstes platt?


Vorsicht: Vor Jacks Riesenhammer ist kein Gebäude sicher

Blinde Zerstörungswut
Trash-It

Demolieren, Vernichten und Zertrümmern, das sind die Begriffe, wie man *Trash-It* passend umschreiben kann. Jeder Level des Spiels besteht aus mehreren Bauten wie z.B. Hochhäusern, Baustellen etc., von denen Ihr in der Rolle von "Jack Hammer" nun soviel wie möglich zerstören müßt. Für jede Stage habt Ihr nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung, um mit dem überdimensionierten Hammer ganze Arbeit zu leisten. Der Erfolg wird dabei an der Menge von Trümmern gemessen, die am Ende auf ein Punktekonto gutgeschrieben werden. Mit diesen könnt Ihr bis zu 10 Spezial-Hämmer einkaufen, die über mehr Schlagkraft verfügen oder sogar Special Moves ausführen können. Habt Ihr ein Gebäude oder anderes Gebilde in Schutt und Asche gelegt, werden die anschwellenden Überreste zwecks Aufbesserung des Punktekontos mit einem Staubsauger eingesam melt. Taktisch kluges Vorgehen ist äußerte Pflicht: Wer planlos zertrümmert, kann leicht von einem herabfallenden Teil erwischt werden und verliert damit wertvolle Zeit. Dazu läßt sich nicht jedes Gebäude auf die gleiche Weise zerstören. Manche Bauten müssen erst an einigen Tragepunkten geschwächt werden, damit sie total zusammenzubrechen. ws



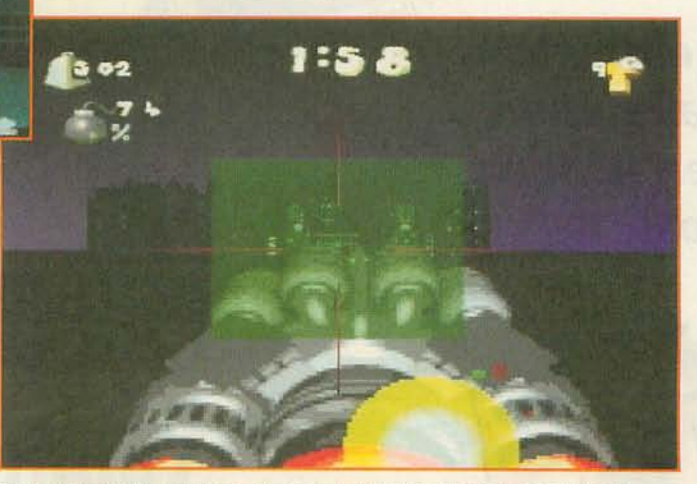




Der Bildschirm scrollt in jedem Level horizontal, dabei zoomt die Kamera automatisch "in" oder "aus" dem Geschehen

gut

„Der bierbäuchige "Jack Hammer" ist ein außergewöhnlicher Held in einem außergewöhnlichen Spiel, das flotte Grübel-Action fernab der üblichen Baller- und Prügel-Klischees bietet. Die einzelnen Level sind mit viel Liebe zum Detail ausgetüftelt, die Steuerung ist präzise, der Schwierigkeitsgrad steigert sich maßvoll und es macht von Mal zu Mal mehr Spaß, alles nach Herzenslust dem Erdboden gleichzumachen. Stark mißfallen oder gar genervt hat mich die lieblos komponierte Musikuntermalung, die sich zum Glück für immer abstellen läßt. Trotzdem habe ich als alter Fan von Geschicklichkeits-Spielen an Trash-It viel Spaß gehabt. Wer sich an dem niedlichen Cartoon-Grafikstil nicht stört und auch keine spektakulären Polygon-Orgien erwartet, sondern mal wieder seinen Grips etwas anstrengen möchte, sollte die CD bei seinem Händler mal probespielen."


Mit unserem Super-Hammer feuern wir eine Homing-Missile ab

System: Playstation
Spieletyp: Action-Spiel
Megabit: CD
Hersteller: GT-Interactive
Testversion: GT-Interactive
Spieler: 1 bis 4
Features: Paßwort, Memory Card-Save
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	55%
Musik:	55%
Soundeffekte:	54%

Spielspaß 65%

Gesetz ist Gesetz

Super Puzzle Fighter II

In Japan scheint es ein ungeschriebenes Gesetz zu geben, wonach jeder Hersteller verpflichtet ist, einen Tetris-Klone herauszubringen. Selbiges gilt auch für Capcom. Auf einem senkrecht gesplitteten Bildschirm tretet Ihr gegen diverse *Street Fighter* und *Vampire*-Kämpfer an und versucht, gleichfarbige quadratische Steinchen, genannt Gems, zusammensetzen und sie mit einem runden Crash-Gem wegputzen. Wenn vier gleichfarbige Gems ein Quadrat bilden, verwandeln sie sich in ein Power-Gem, wobei duch weitere 2er-Reihen das Super-Gem stetig anwächst. Wird dieser mit einem Crash-Gem gelöscht, entsteht ein Special-Move, was dem Gegner unangenehme Blockiersteine beschert. *tet*





Acht Kämpfer aus Street Fighter und Night Stalker treten gegeneinander an. Es gilt, farbige Gems mit einem Crash-Gem zu löschen.



„Es ist erstaunlich, wie unverdrossen versucht wird, das Tetris-Spielprinzip zu variieren. Und diesmal ist ein Spiel herausgekommen, das nicht nur abgeguckt ist, sondern für Originalität sorgt. Einziges Manko in Super Puzzel Fighter II Turbo ist die Hektik, mit der man mit steigen dem Schwierigkeitgrad konfrontiert wird. Man ist zu sehr auf die eigene Spielfeldhälfte konzentriert. Geniale Kombinationen entstehen allzuoft nur zufällig, und am Ende weiß man nicht, warum man gewonnen oder veloren hat. SF-Fans werden sich jedoch an den witzig animierten Pseudo-Beat`em Up-Kapriolen diverser Capcom-Charaktere laben können."

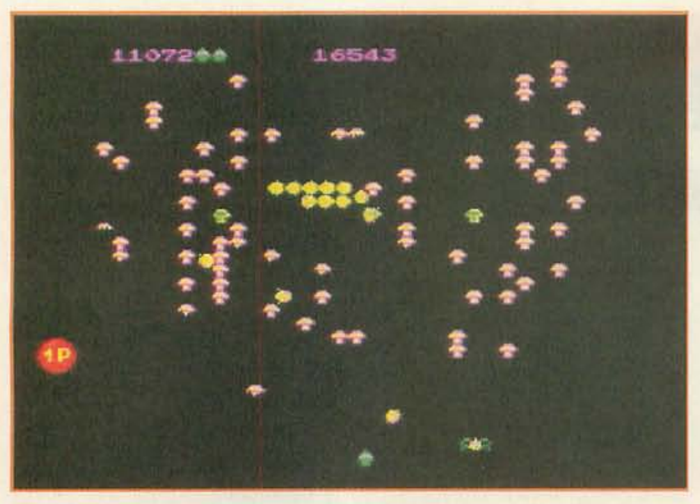
System: Playstation
Spieletyp: Tetris-Klon
Megabit: CD
Hersteller: Capcom
Testversion: Virgin Interactive
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption, Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	54%
Musik:	52%
Soundeffekte:	58%

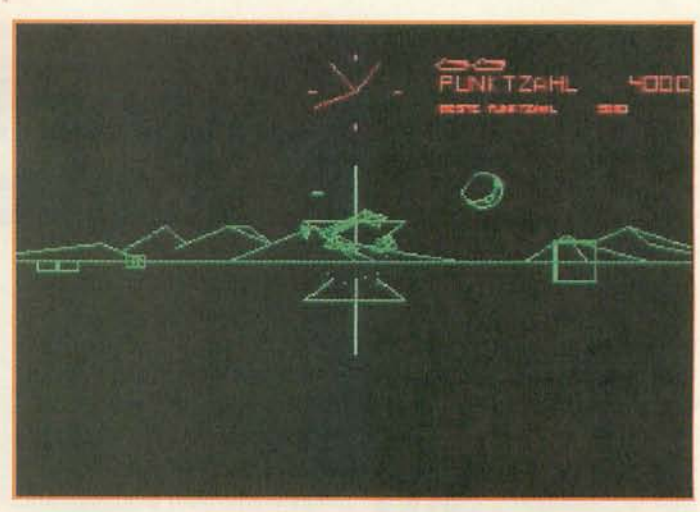
Spielspaß 77%

SONY PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION



Wurmbefall: In Centipede geht's dem Ungeziefer an den Kragen

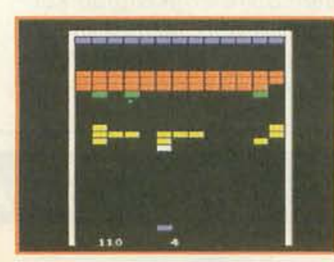


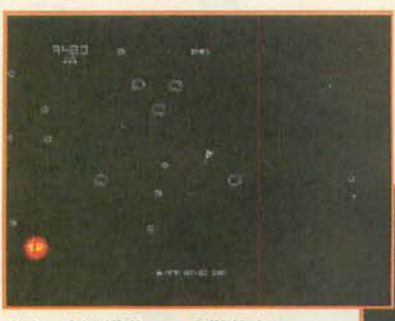
Die Vektor-Panzerschlacht Battlezone war eines der ersten 3D-Spiele

Vol. 1

Atari Collection

Aus der historischen Hitschmiede von Atari Games stammen sechs weitere Kult-Klassiker, die Williams auf eine PlayStation-CD gepackt hat. Die Titel im einzelnen: Bei dem legendären *Battlezone* steigt Ihr in einen schwer bewaffneten Vektor-Kampfpanzer und säubert eine spärlich bestückte 3D-Landschaft von feindlichen Supertanks. Mit Streulaser und Raketen-*Booster* geht es in *Asteroids* zur Sache. Als Pilot eines frei manövrierbaren Space-Ship zerstört Ihr von allen Seiten heranbrausende Asteroiden-Schwärme. *Super Breakout* stammt von dem legendären Ur-Pong ab, das in der "Super"-Version insgesamt drei Spielvariationen zu bieten hat. Via Minischläger und Energieball räumt Ihr Reihe für Reihe einer Ziegelsteinmauer ab. *Centipede* ist ein Vertikal-Ballerspiel, in dem Ihr mit einer Giftkanone auf Tausendfüßlerjagd geht. Auf dem Bildschirm befinden sich unzählige Pilzformationen, durch die sich das Ungeziefer seinen mörderischen Weg nach unten bahnt. Bei *Missile Command* wehrt Ihr mit drei Raketenbasen einen Raketenangriff auf sechs Großstädte ab. Zur Verteidigung steuert Ihr ein Fadenkreuz über den Bildschirm, um die Metropolen bzw. Eure Basen vor dem vernichtenden Missiles zu schützen. Als sechster im Bunde steht noch das Original *Tempest* zur Auswahl, das es bereits in mehreren Remake-Versionen gab. ws


Super Breakout spielt sich am besten mit dem Analog-Paddle



Asteroids lädt zum fröhlichen Meteoriten-Zerbröseln ein

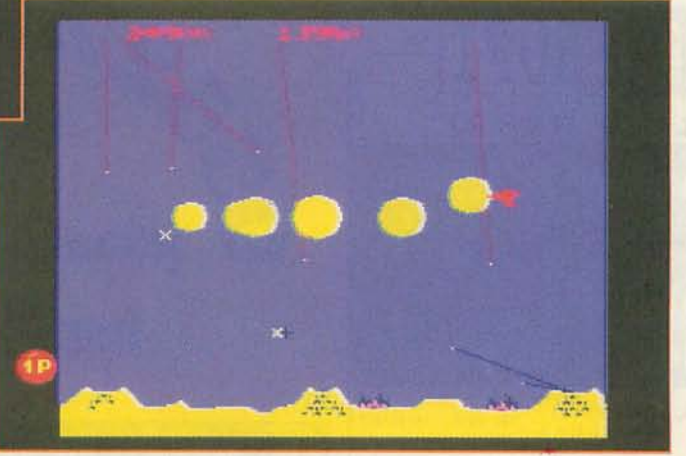


Wer ein Faible für kultige Spielhallen-Fossilie hat, für den ist diese Kollektion ein absolutes Muß. Allen voran haben es mir die drei Alltime-Klassiker Missile Command, Asteroids und Battlezone angetan, die nach unzähligen Klones endlich in einer 1:1 Fassung auf dem heimischen Bildschirm spielbar sind. Wie schon bei Williams Arcades Greatest Hits, findet der interessierte Videospiel-Historiker tonnenweise Bildmaterial auf der CD, das zudem mit interessanten Entwickler-Interviews angereichert wurde. Auf dieser Welle darf die Oldie-Serie rund um die Anfangszeiten der Videospiele ruhig weitergehen. Eine Warnung für verwöhnte "Neuzeit"-Spieler muß ich allerdings noch anbringen: Wer noch nie einen der sechs Klassiker gespielt hat bzw. kennt oder beim Antesten null Spaß empfunden hat, wird auch mit dieser üppigen Oldie-Sammlung keine große Freude haben.

System: Playstation
Spieletyp: Oldie-Sammlung
Megabit: CD
Hersteller: Williams
Testversion: Wolfsoft
Spieler: 1 bis 2
Features: Highscore-Save, Analog/Maus-Unterstützung
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 5
Preis: ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	15%
Musik:	--%
Soundeffekte:	19%

Spielspaß 74%



Missile Command: Städte verteidigen hat selten soviel Spaß gemacht

Alle Zehn (e)
Ten Pin Alley

Für die Amerikaner zählt Bowling zu dem beliebtesten Freizeitsportarten für die ganze Familie. Electronic Arts hat auch ein Herz für alle Bildschirm-Kegler in unserem Lande und veröffentlicht den ersten 32-Bit-Simulator für die Playstation. Bei verschiedenen Spielmodi können bis zu vier Spieler gegeneinander antreten; der Computer steht natürlich auch als Gegner bereit. Neben bereits vorhandenen Spielern darf man sich auch seinen Wunschcharakter zusammenbasteln. Sind alle Formalitäten erledigt, kann die erste Bahn betreten werden. Die Bowling-Kugel wird per Cursor in die richtige Position dirigiert und anschließend mit beherzten Hüft/Armschwung via Powermeter losgerollt. Die Wahl von Fußstellung, Effet und Abwurfstärke liegt in Eurer Hand. Jeder Schritt des Polygon-Akteurs vom Abwurf bis zum Kegeleinschlag wird aus verschiedenen Kameraperspektiven gezeigt. *ws*



Unser Polygon-Kegler in Aktion: Einmal richtig Schwung holen und ab geht die Kugel



„Absolut ansehnlich, was sich auf den 32 Bit-Kegelbahnen tut. Die Präsentation und alles andere Drumherum sind in Ten Pin Alley ganz hübsch aufgemacht, und auch die Steuerfunktionen sind recht gut gelöst. Die Grafik ist relativ unspektakulär, dafür aber in jeder Spielsituation recht übersichtlich. *Allerdings ist der Spielablauf für Nicht-Bowler auf die Dauer etwas langweilig und ohne große Abwechslung. So ist und bleibt Ten Pin Alley eine geradlinige aber gewissenhafte Bowling-Simulation, die Hard Core-Fans dieser ausgefallenen Sportart nicht enttäuschen wird. Der Vier-Spieler-Modus ist überhaupt der große Pluspunkt dieses außergewöhnlichen Playstation-Spiels. Wer darauf steht, darf sich mit der schwarze Kugel beruhigt auf die Bahn werfen. Alle anderen bleiben bei ihrem Lieblingssport.“*

System: Playstation
Spieletyp: Bowling-Simulation
Megabit: CD
Hersteller: ASC-Games
Testversion: EA
Spieler: 1 bis 4
Features: MC-Save
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 5

Grafik:	41%
Musik:	32%
Soundeffekte:	35%

Spielspaß 64%

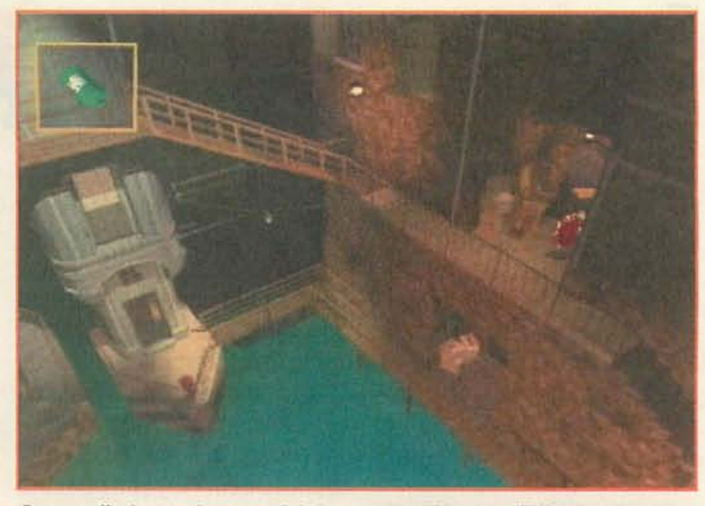




SONY PLAYSTATION



Der Mann spinnt doch: Zyklopen klauen normalerweise nur Kinder!



Gegenstände werden nur sichtbar, wenn Miette zufällig drauflatscht

Völlig undurchsichtig

Die Stadt der verlorenen Kinder

Basierend auf einem gleichnamigen Film von den *Delicatessen*-Machern müßt Ihr hier in die Rolle der zehnjährigen *Miette* schlüpfen und in einer heruntergekommenen Hafenstadt an morbiden Schauplätzen den Grund für das Verschwinden von unzähligen Kindern herausfinden. *Miette* ist laut Drehbuch ein Waisenkind, das, wie alle anderen Kinder im Drei-Tauben-Waisenhaus auch, von den siamesischen Heimleiterinnen zum Stehlen gezwungen wird – ansonsten droht Dunkelhaft! Beim Herumlungern in der Stadt trefft Ihr nach einer Weile den Muskelprotz *One*, der seinen kleinen Bruder sucht und dem sich *Miette* anschließt, um ihrer Heim-Hölle zu entkommen. Außer den eben genannten Personen kommen im Spiel noch 18 weitere Charaktere vor, die Euch meist nicht wohlgesonnen sind, aber den einen oder anderen nützlichen Hinweis von sich geben. Außer mit Leuten reden kann *Miette* noch rennen, sich bücken, Schalter betätigen und Gegenstände aufheben. Ungefähr 60 teils schwer versteckte Gegenstände, von denen Ihr höchstens zehn auf einmal mit Euch rumtragen dürft, kennt das Spiel. Um das Geheimnis von Dr. Kranks Traum-Experimenten auf einer seltsamen Bohrinsel zu lüften, benötigt man an vielen Stellen einfach nur pures Glück. *ds*



„Ein Märchen für Erwachsene, das schon als Film der reinste Alptraum war, soll man nun noch auf der Playstation spielen? Schönen Dank auch Psygnosis! Außer einem Haufen hübsch gerenderter Hintergrundgrafiken und ziemlich guten Lichtspielereien ist mir eigentlich nicht viel positives bei diesem (sehr kurzen) Adventure aufgefallen. Wer den Film nicht aus Versehen angeschaut hat, versteht die meiste Zeit über im Prinzip eh nur Bahnhof. Das größte Manko sind aber die Verstecke der zum Weiterkommen benötigten Gegenstände. Miette muß exakt einen bestimmten Pixel am Boden (der nicht einmal irgendwie markiert ist) berühren, damit die dort versteckte Stange, Dose, etc. überhaupt auf dem Bildschirm erscheint und daraufhin ins Item-Menü aufgenommen werden kann. Oft findet Ihr nämlich an Stellen, die Ihr bereits schon mehrere Male passiert habt, zufälligerweise doch noch etwas. Warnung: Bloß nicht kaufen!“

Die siamesischen Heimleiterinnen sind von Grund auf böse



Miettes weinerlicher Standardspruch "Das schaffe ich nicht" geht ganz nett auf die Nerven



Oft müßt Ihr Items miteinander kombinieren, damit Action aufkommt

System: Sony Playstation
Spieletyp: Adventure,
Megabit: CD
Hersteller: Psygnosis
Testversion: Psygnosis
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	80%
Musik:	60%
Soundeffekte:	60%

Spielspaß 35%

Hirnrissig
Slamscape

Nach einem Autounfall erfahrt Ihr, daß die Ärzte ein furchterregendes Ding in Euren Kopf eingebaut haben. Es ist ein kleines Tierchen, das direkt am Sehnerv sitzt und Euer Gehirn zum Slamscape-Simulator umfunktioniert. Nun steht Ihr im Traum dem schlimmsten Feind gegenüber: dem verborgenen Unterbewußtsein. Dabei wird ein Gleiter völlig frei von Gedanken gesteuert. Die Elektrizität, die in Eurem Hirn herrumschwirrt, betreibt den VR-Motor. Euer Auftrag ist klar: Ihr müßt in jeder Region alles töten, was nötig ist, um die dortigen vier gefangenen Gedankenblitze (auch Orb-Ids genannt) zu befreien. Manche der Wesen sind blutrünstige Zerstörer; andere wollen wiederum "nur" Euer Hirnschmalz aussaugen. Das Energieniveau des Gefährts haltet Ihr durch das Aufsammeln bunter Power-Extras aufrecht. *ws*



Mars! Attack!! Das UFO holen wir per Laserbeam vom Himmel. Die Landschaft von Slamscape wirkt ziemlich trist.



„Schrecklich hirnlos, was die Entwickler hier angerichtet haben. Die Steuerung ist unpräzise und frustrierend. Stellenweise hüpft unser Traumgleiter unkontrollierbar in der Gegend umher, so daß man überhaupt keine Chance hat, einem tödlichen Angriff zu entgehen. Slamscape verkommt dadurch zum ungenießbaren Baller-Eintopf. Es spielt sich wie ein schleudriger Waschlappen, bietet von Level zu Level wenig neue Gegner und kann technisch kaum überzeugen. Das sehr schnelle Scrolling und die sauber dargestellte Polygon-Grafik sind dafür ganz ansehnlich, wenn auch die Objektfülle etwas zu wünschen übrig läßt. Ebenfalls sehr bedauerlich ist das Fehlen eines Zwei-Spieler-Modus, was dem Spiel sicherlich gut getan hätte. Aber in dieser Form kann man nur davon abraten."

System: Playstation
Spieletyp: 3D-Ballerspiel
Megabit: CD
Hersteller: Viacom
Testversion: Virgin
Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

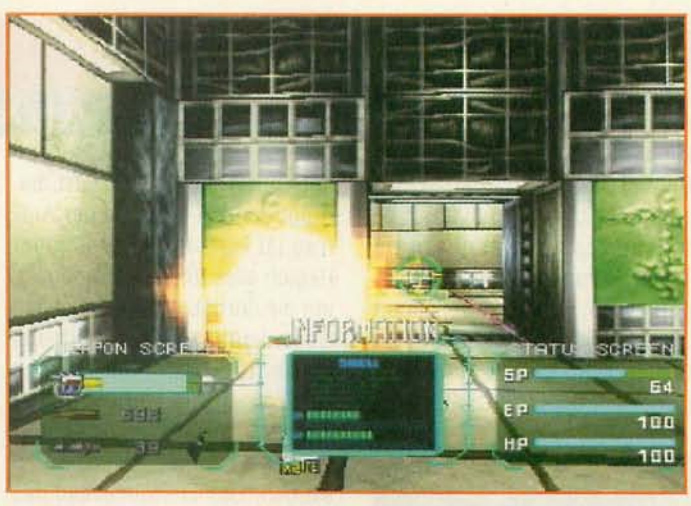
Grafik:	34%
Musik:	66%
Soundeffekte:	45%

Spielspaß 31%



SONY PLAYSTATION


Schwere Panzer-Mechs knackt man am besten mit dem Raketenwerfer


Killiak zum Zweiten: Wieder zurück im tristen Metall-Korridor

Viren-Drama
Epidemic

Einige von Euch werden sich vielleicht noch an den futuristischen 3D-Shooter *The DNA Imperative* erinnern können. Mit *Epidemic* schiebt Sony jetzt den Nachfolger des fernöstlichen Roboter-Gemetzels nach. Wir befinden uns wieder in der fernen Zukunft, genauer gesagt im Jahr 2065. Die Erde wurde von einem tödlichen Virus heimgesucht und lediglich einige Erdbewohner haben diese Katastrophe in einer unterirdischen Stadt überlebt. Das Leben dort wird durch einen gigantischen Supercomputer kontrolliert, der sich in der Macht des Byflos-Regimes befindet. Ihr schlüpft in die Rolle von "Masao Coda" einem Ex-Mitglied der Widerstandsbewegung "Del Sol".


Mit den ID-Karten öffnet Ihr verschlossene Stationszugänge

Diese Organisation glaubt, daß das mörderische Virus gezielt eingesetzt wurde, um die Bevölkerung auf engstem Raum genau erforschen zu können. Mit Battlemech-Anzug wagt Ihr Euch in die Höhle des Löwens (ein riesiger Wolkenkratzer) und durchsucht zahlreiche Stockwerke der zentralen Versuchsstation. Unterwegs trefft Ihr auf skurrile Roboter-Kreationen, die nur eines im Sinn haben: Euch zu Schrott "lasern". Damit das klaustrophobische Korridor-Gefühl etwas aufgelockert wird, spielen einige Abschnitte sogar im Freien. Mit überall herumliegenden Power-Ups füllt Ihr Eure Energieanzeigen auf oder ergattert zwischendurch einen neuen Ballermann. Das Waffenarsenal Eurer Mech-Rüstung wartet in der Standardausrüstung mit Laser-Knarre, Raketenwerfer und MG auf. ws


Lediglich ein Statusmenü sorgt für etwas grafische Abwechslung



Wer bei Epidemic riesige Veränderungen gegenüber dem Vorgänger sucht, wird bitter enttäuscht sein. Die stupiden Gangkonstruktionen wirken extrem einfallos und auf Dauer völlig langweilig. Hauptsächlich neue Waffensysteme bringen etwas mehr Abwechslung in die eintönige High-Tech-Umgebung. Da helfen auch all die kleinen Rätseleinlagen nicht mehr, die sich überwiegend auf das übliche Schalterbetätigen und Keycardsuchen beschränken. Die Grafik ist mager, die Musik kaum vorhanden und die nicht unwichtige Motivation läßt dadurch stark zu wünschen übrig. Der Vorgänger war vielleicht in jener euphorischen Playstation-Anfangszeit noch einigermaßen interessant, der zweite Teil kann heutzutage allerdings in keinster Weise mehr überzeugen. Wer einen motivierenden 3D-Shooter sucht, dem stehen mittlerweile erheblich bessere Genrevertreter zur Auswahl wie z.B. Descent 2 oder Exhumed.


Am häufigsten werdet Ihr von kleinen Laser-Dronen angegriffen

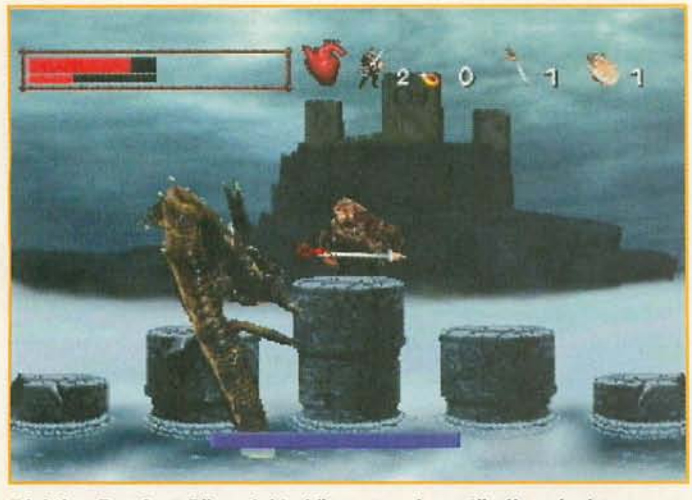
System: Playstation
Spieletyp: 3D-Ballerspiel
Megabit: CD
Hersteller: Sony Music
Testversion: Sony
Spieler: 1
Features: MC-Save
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 90 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	55%
Musik:	61%
Soundeffekte:	65%

Spielspaß 54%

SEGA SATURN



Richtige Drachen-Bösewichte können auch anständig schwimmen



Mit ordentlichen Schwerthieben geben wir dem Fießling den Rest

Herzens-Schwach

Dragonheart

Ungewöhnliche Filmumsetzungen erfordern ungewöhnliche Bösewichte. In *Dragonheart* ist das ein Reptil mit ungewöhnlichen Ausmaßen und feurigem Atem: ein ausgewachsener, fliegender Drache. Im Spiel zum Kinostreifen übernehmt Ihr die Rolle von "Sir Bowen", dem Meister der ehrenwerten Schwertkunst, dem einst das große Privileg zukam, seinem hohen König dienen zu dürfen. Seine Aufgabe war es, des Königs Filius in die Kunst des Kampfes einzuweisen. Bis plötzlich der schicksalhafte Tag kam, an dem man den Prinz erschlagen auffand. Mutter Königin brachte seinen leblosen Körper in die Höhle des Drachen Draco, um mit ihm die Trauer zu teilen. So groß war die Liebe und Verehrung, die Draco der Königin entgegenbrachte, daß er sein Herz entzwei riß, um die eine Hälfte in Prinz "Eions"kühle Brust zu pflanzen. Kurz darauf erwachte der Prinz zu neuen Leben, doch die Freude war nur von kurzer Dauer. Denn kaum war dem toten Körper neues Leben eingehaucht worden, kam das Grausame heraus. Ihr müßt den bösen Buben nun aufspüren und Euch unterwegs mit seinen Schergen herumschlagen. Zwei Energiebalken geben Auskunft über die gesundheitliche Verfassung und Ausdauer Eures Helden. Unterwegs gibt es jede Menge Inventarextras und Zusatzwaffen z.B. bessere Schwerter, Pfeil und Bogen zu finden. *ws*



„Man sieht dem Spiel an, daß es Acclaim eilig hatte, annähernd zum Kinostart damit fertig zu werden. Dragonheart ist durchaus spielbar und Grafik sowie Musik sind professionell, aber dem tricktechnisch aufwendigen Film wird es nicht gerecht. Die Designer haben in verstaubten Schubladen gekramt und traditionelle Schwertkampf-Action mit einer kleinen Portion Adventure gekreuzt. Hauptsächlich rennt man in der Gegend rum, prügelt sich mit dauernd angreifenden Schergen-Sprites und versucht nebenbei genügend Gegenstände zu sammeln, die das ständig kollabierende Energiekonto wieder aufmöbeln. Womit wir wieder bei dem alten Spruch wären, der sich leider auch in der 32-Bit-Ära des öfteren bewahrheitet: Dragonhart basiert auf einen bekannten Namen, doch das Spielprinzip ist ein glatter Reinfall; langweilig, wenig motivierend und sogar nervtötend. Bevor Ihr hierfür über 90 Mark ausgebt, kauft Euch lieber das Video, da habt Ihr mehr davon.“

"Euer ehemaliger Schüler, Einon, ist nun König. Zu Eurer Enttäuschung hat er sich jedoch zu einem Tyrannen entwickelt, der die Bauern des Landes ausplündert und mordet. Der Kiefernwald wimmelt vor den Schergen des grausamen Königs."

Mit Start beenden

Damit Ihr das komplizierte Spielprinzip auch versteht, wurde alles brav eingedeutscht



Wer im Fechten noch etwas unsicher ist, darf vorher ein wenig üben

System: Saturn
Spieletyp: Action-Spiel
Megabit: CD
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1
Features: Paßwörter
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	70%
Musik:	72%
Soundeffekte:	66%

Spielspaß 39%


Mit 32-Bit hat diese Grafik definitiv nichts zu tun


Was haben wir gelacht beim stinklangweiligen Weltraumrennen

Bulls-Shit

Space Jam

Die Basketball-Verrückten Monstars überschwemmen das Universum! Niemand kann sie aufhalten, unaufhaltsam breiten sich die finsteren Kreaturen aus. Als Unterstützung haben sich die Looney Tunes Michael Jordan,den besten Basketballspieler aller Zeiten, auserkoren. Der hat natürlich nichts besseres zu tun und erklärt sich bereit, mit Bugs Bunny, Daffy Duck und weiteren Zeichentrickfiguren in einem Team anzutreten. Pro Mannschaft laufen wahlweise zwei oder drei Mitspieler auf, zu Beginn wählt Ihr zwischen Freundschaftspiel oder intergalaktischem Turnier. Nach dem Motto "Witzischkeit kennt keine Grenzen" werdet Ihr in den Matchpausen durch kurze Zwischenspielchen gehetzt, die sich glücklicherweise abschalten lassen. Hier sucht Ihr dann Michaels Ausrüstung, seine Wasserflaschen, oder Ihr rast als Speedy-Arriba Andele-Gonzales durch den Weltraum. Die Steuerung erinnert etwas an *NBA Jam*, per Turbo-Taste beschleunigt Ihr kurzfristig, weitere Knöpfe dienen zum Passen und Werfen. Vor dem Match wählt Ihr Eure Mitstreiter aus, jeder Spieler verfügt über individuelle Stärken und Schwächen. Wer den Dreh raus hat, legt außerdem amüsante Dunks aufs Parkett. *rz*





Oben: Ein „spektakulärer" Dunk von Michael Jordan
Links: Omi als Cheerleader

na ja

„Wow, was für eine Lizenz! Der beste Basketballspieler aller Zeiten im schlechtesten Basketballspiel aller Zeiten, sowas muß sich doch verkaufen. Wann wird den Softwareherstellern endlich klar, daß eine Lizenz alleine noch kein gutes Spiel macht? Space Jam ist reine Kundenverarschung, das Spiel ist so unglaublich primitiv und langweilig, man sollte die Entwickler zwingen, das Teil mal einen Tag ohne Pause zu spielen, vielleicht hilft die Folter-therapie ja. Auf dem Spielfeld passiert fast nichts, man schlendert gemütlich (das Programm läuft ziemlich langsam), wirft auf den Korb und trifft, denn der Gegner verzichtet weitgehend auf Störmanöver. Keine spektakulären Dunks oder interessante Animationen, grafisch bietet Space Jam durchschnittliches 16-Bit-Niveau. Die Zusatzspielchen sind an Einfallslosigkeit nicht mehr zu überbieten, die versprochene verrückte Action fand wohl nur in den Köpfen der untalentierten Designer statt."



Bugs Bunnys „My Korb is my Bathroom" Spezial-Dunk

System: Playstation/Saturn
Spieletyp: Basketballspiel
Megabit: CD
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 6
Features:
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 5
Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	40%
Musik:	55%
Soundeffekte:	52%

Spielspaß 27%



So nah solltet Ihr die mordlüsternen Skelette nicht ranlassen



Auf der sich ewig drehenden Treppe bekommt Ihr 'nen Drehwurm

SEGA SATURN

Gun'em down!

Crypt Killer

Nach anfänglicher Flaute können sich Lightgun-Besitzer auf den 32-Bit-Konsolen nicht über mangelnden Nachschub für ihr schickes Zubehörteil beklagen. Nach *Virtua Cop 2, der indizierten Trilogy* und *Area 51,* läßt neben Namcos *Time Crisis* auch Konami mit *Crypt Killer* die virtuellen Kanonen auf dem Bildschirm rauchen. In dieser Arcade-Umsetzung stürzt Ihr Euch als Grabräuber in eine sechs Level umfassende antike Ruine, um die mystischen "Eyes of Guidance" einzusacken. Leider entpuppt sich die Gruft nicht gerade als unbewohnt und so warten Hunderte von bewaffneten Skeletten, Ghouls, Mumien, Ratten, fliegende Mor gensterne, Riesenwürmer sowie undefinierbare Wassermonster darauf, in ihre Einzelteile zerlegt zu werden. Auf der bleihaltigen Tour begleitet Euch der "Geist des Reisenden" in Form eines riesigen Schädels, der Euch vor Gefahren warnt und die selbstscrollende fiktive Kamera dazu veranlaßt, sich in Richtung der Bedrohung zu drehen, damit Ihr sie unter Beschuß nehmen könnt. An einigen Stellen gabeln sich die jeweils dreigeteilten Stages und Ihr könnt Euch per Schuß den weiteren Weg aussuchen. Unterwegs findet Ihr auch Extrawummen wie Flaming Shotgun, Uzi oder eine Automatic, um den Zombies einzuheizen. Teils müßt Ihr Euch den Weg auch freischießen z.B. durch polygoniale Eiskristallewände. Die "Eyes" bewacht jeweils ein monströser Boßgegner vom Schlage eines sechsköpfigen Drachens .rk


Unsere Gruft ist multikulturell: Auch Ägypten kommt vor



Die Crypt Killer-Grafik läßt insgesamt zu wünschen übrig



„So eine miserable Grafik wie in Crypt Killer hat der Saturn eigentlich nicht verdient. Gut, der Automat hat Grafik-Fetischisten auch nicht vom Hocker gerissen, aber die SAT-Version ist noch übler ausgefallen: Sobald die Polygone etwas näher kommen, werden sie rapide äußerst grobpixelig, wenig Details sowie langweilige Texturen lassen kein richtiges Grabräuberfeeling aufkommen. Zudem werden einige Grafikroutinen wie die drehende Wendeltreppe überstrapaziert und nerven dann nur noch. Der Stageaufbau wirkt lieblos dahingeschustert und reizt nicht gerade zum Erforschen der sechs Level. Auch die einfallslosen Endgegner erscheinen platt und zweidimensional. Insgesamt wirkt Crypt Killer in allen Punkten unausgegoren und überarbeitungsbedürftig. Haltet Euch lieber an Virtua Cop 2 oder, solltet Ihr eine Playstation besitzen, an den Import Time Crisis."



Im nassen Verlies gebt Ihr mutierten Rattenmonstern Zunder

System: Saturn
Spieletyp: Lightgun-Shooter
Megabit: CD
Hersteller: Konami
Testversion: Konami
Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü, Lightgun-Unterstützung
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	57%
Musik:	53%
Soundeffekte:	54%

Spielspaß 49%

SEGA SATURN

Hey hey Wicki

Lost Vikings

Zeitgleich mit den 32-Bit-Versionen erscheint auch die SNES-Fortsetzung der Abenteuer der drei Wikinger. Über 30 Rätsel voll verzwickter Aufgaben gilt es zu überwinden, unter anderem verschlägt es Euch in den südamerikanischen Dschungel und die ferne Zukunft. Zu den drei Hauptfiguren gesellen sich ab und zu noch zwei weitere Charaktere, die einen der drei Normannen ersetzen. Jeder Akteur verfügt über individuelle Eigenschaften, die Ihr meist kombinieren müßt, um Puzzles zu lösen. LV 2 ist eine brillante Mischung aus mehreren Genres und eines der besten SNES-Spiele seit langer Zeit. *rz*



Drei Wikinger auf Zeitreise

System: Super Nintendo
Spieletyp: Geschicklichkeitsspiel mit Jump'n Run
Megabit: 16
Hersteller: Interplay
Testversion: Acclaim
Spieler: 1-2
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	68%
Musik:	60%
Soundeffekte:	64%

Spielspaß 85%

VIDEO GAMES CLASSIC

Feuer frei

Return Fire

Mit knapp einem Jahr Verspätung dürfen endlich auch Saturn-Besitzer an der Zerstörungs-Orgie teilnehmen. Mit einem von vier Fahrzeugen düst Ihr durch feindliches Kampfgebiet auf der Suche nach einer Flagge, die Ihr als Trophäe in Euer Hauptquartier bringen sollt. Mit dem etwas schwierig zu steuernden Helikopter erkundet Ihr das Gelände, mit dem Panzer wird der Weg für den Jeep freigeschossen, der als einziger die Flagge aufnehmen kann. Das extrem primitive, aber sehr fesselnde Spielprinzip macht aus Return Fire vor allem im witzigen Zwei-Spieler-Modus einen absoluten Klassiker unter den Action-Spielen. *rz*



Jedes Gebäude wird zerstört

System: Saturn
Spieletyp: Action-Strategie
Megabit: CD
Hersteller: GT Int.
Testversion: GT Interactive
Spieler: 1 bis 2
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 9
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik:	62%
Musik:	86%
Soundeffekte:	68%

Spielspaß 85%

SUPER NINTENDO

3D-Zauber

Hexen

Die SAT-Version unterscheidet sich keinen Bit von der PS-Variante. So entscheidet Ihr Euch zu Beginn des Spiels entweder für die Klasse der Kämpfer, Magier oder Kleriker und begebt Euch auf ein 3D-Abenteuer durch Polygon-Landschaften. Dabei müßt Ihr Euch mit Schwertern und Zaubersprüchen gegen Monster behaupten. Zwar gibt es keine Erfahrungspunkte, doch jede Menge Items, die Ihr unterwegs auffindet. Eine Stage ist geschafft, sobald Ihr das Tor zum nächsten Level gefunden und betreten habt. Im Gegensatz zum PC-Original gibt es keine Link-Option, doch wer auf Spiele der id-Software-Art steht, ist gut bedient. Einziges Manko ist der etwas zu hohe Schwierigkeitsgrad. *tet*



Monster mögens heiß

System: Saturn
Spieletyp: 3D-Action
Megabit: CD
Hersteller: Raven Software
Testversion: GT Interactive
Spieler: 1
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	70%
Musik:	65%
Soundeffekte:	68%

Spielspaß 71%

Feurige Action

Bedlam

Gegenüber der PS-Version hat sich beim Saturn-*Bedlam* nichts geändert: Auf isometrischen Schlachtfeldern liefert Ihr Euch mit biomechanischen Robo-Kreaturen heiße Ballergefechte und versucht dabei, Eure Panzer auf den richtigen Weg zu bringen. Für erfolgreiches Agieren werden saftige Pämien ausgezahlt, mit denen Ihr neue Waffen, Extras und Fahrzeuge einkaufen könnt. Der wesentliche Punkt von *Bedlam* ist schnell auf einen Nenner gebracht: Ballern, was die Wumme hergibt. Nach wie vor ruckelt es in der Saturn-Fassung hier und da etwas wild, was allerdings noch in einem erträglich Rahmen liegt. Freunde von Balleraction sollten mal probespielen. *ws*



Explosionen bis zum Abwinken

System: Saturn
Spieletyp: Isometrisches Ballerspiel
Megabit: CD
Hersteller: Mirage
Testversion: GT Interactive
Spieler: 1
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	69%
Musik:	65%
Soundeffekte:	68%

Spielspaß 66%

Pro-Pinball-Wettbewerb

DIE AUFLÖSUNG

Für alle Flipper-Freaks: Es ist soweit, wir präsentieren die Gewinner unseres Wettbewerbs. Ihr erinnert Euch, Laguna läßt für den absoluten Grand-Champion-Highscore von *Pro Pinball: The Web* einen waschechten **Terminator 2**-Flipper springen. Die höchste eingesandte Punktzahl beträgt unglaubliche 833.000.000.000. Jetzt werden sich Sebastian Penk aus Fintel und Jan Sieg aus Jork wohl etwas wundern. Beide erreichten nämlich dieselbe Punktzahl. Das Los hat sich für Sebastian entschieden und somit landet mein Namensvetter auf Platz zwei. Dafür gibt's ja immerhin noch eine Konsole nach Wahl (siehe VIDEO GAMES 9/96). Zwei Spiele nach Wahl entfallen auf 253.000.000.000 Punkte (erspielt von Michael Weiland aus Lübeck). Die 16 Gewinner eines Pro-Pinball-T-Shirts erhalten ihren Preis demnächst zugeschickt. Viel Spaß mit den Gewinnen! js



TIPS & TRICKS

! Des Rätsels Lösung

In dieser Rubrik melden sich unsere Experten zu Wort, um Euch auf den rechten Pfaden durch die neuesten Adventure-Welten zu begleiten...

Sony Playstation

Suikoden

Markus Neumann aus Kaufbeuren hat sich bereits durch sämtliche Schlösser, Höhlen, etc. bei Konamis Suikoden erfolgreich durchgeschlagen. Die Lösung ist in Tagebuchform gehalten und weist nur die nötigsten Einträge auf:



1. Tag

Heute ist ein großer Tag!

Mein Vater will mich dem Kommandanten Kraze vorstellen, da ich für unser Königreich arbeiten soll. Ich bin sehr aufgeregt. Zuerst stellt mein Vater mich dem Herrscher persönlich vor! Eine große Ehre. Danach werde ich Kraze vorgestellt, der mich ziemlich herablassend behandelt und mir meinen ersten Auftrag gibt. Er soll morgen beginnen. Indes muß sich mein Vater auf eine eigene Mission begeben, die ihn nach Jowstone im Norden des Landes führt. Wir beschließen deshalb heute ein Abschiedsessen zu geben. Daheim treffe ich meinen besten Freund Ted.

Das Abendessen, das von Gremio zubereitet wurde, schmeckt hervorragend. Mit vollem Bauch schlafe ich ein.

2. Tag

Prompt verschlafe ich die Abreise meines Vaters am frühen Morgen dieses Tages. Daran kann man nichts ändern, und so machen sich Cleo, Phan, Gremio, Ted und meine Wenigkeit auf den Weg, den ersten Auftrag in der Garde des Königs entgegenzunehmen. Wir bekommen die Aufgabe eine Astrologin namens Leknaat auf der Insel im Nordosten zu besuchen. Dorthin werden wir von einem Punk auf einem Drachen gebracht. Als wir uns durch den Wald zum Haus der Astrologin durchgeschlagen haben, begegnet uns der Zauberer Luc. Überraschenderweise greift er uns an! Als wir seine Illusion



besiegt haben, geleitet er uns zur Astrologin. Sie überreicht mir mit einigen unverständlich gesprochenen, mysteriösen Worten die gewünschten Berechnungen, die wir dem Kommandanten überbringen, der uns sofort den zweiten Auftrag erteilt. Dieser ist noch langweiliger als der erste. Wir müssen nach Rockland im Osten reisen. Die Bewohner dort haben versäumt ihre Steuergelder rechtzeitig zu zahlen, und nun ist der König sauer. Wir sollen für eine fristgerechte Überweisung sorgen. Zu allem Überfluß kommt die Nervensäge Kanaan mit.

3. Tag

In Rockland angekommen, begeben wir uns sofort zum Haus des hiesigen Komandanten. Der erzählt uns aufgebracht von einer Diebesbande, die den armen Bürgern ihr ganzes Geld genommen hat, so daß nichts mehr für die Steuern übrigblieb. Wir beschließen, auf dem Mt. Seifu (weiter im Osten) nach dem Rechten zu sehen. Als wir uns bis kurz vor den Gipfel hochgearbeitet haben (die feige Schlange Kanaan immer drei Schritte hinter uns), begegnen wir einer gigantischen Ameise. Als wir das Biest augenscheinlich nicht besiegen können, greift Ted ins Geschehen ein und verwendet eine mysteriöse Runenmagie. Als wir ihn fragen, wie er das denn angestellt hat, gibt er nur ausweichende Antworten. Weiter auf dem Gipfel begegnen uns dann die beiden Anführer der Diebe Varkas und Sydonia. Nach einem kleinen Handgemenge nehmen wir sie gefangen und liefern sie an den Kommandanten von Rockland aus. Die fälligen Steuern nehmen wir gleich bar mit. Kanaan benimmt sich sehr auffällig und starrt seit dem Vorfall am Berg immer wieder Ted an.

In diesen Tips macht vor allem ein neues Rollenspiel für die Playstation von sich reden. Da ich mich aber nicht jede Ausgabe auf 15 Seiten austoben kann wie letztes Mal, müssen die Cheats heute eben ein wenig kürzer treten. Wie das wohl erst aussieht, wenn Final Fantasy 7 doch noch bei uns erscheint?

Wie Geht's?

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. **Karten und Zeichnungen** bitte nur auf **weißem Papier** (weder kariert noch liniert) einschicken.

2. Gebt bei allen **Einsendungen aus dem Inland** Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Honorar ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitz außerhalb Deutschlands wird Euch sowieso ein Verrechnungsscheck per Post zugesandt.

3. Wenn Ihr einen PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte auf Diskette (möglichst im Word- oder ASCII-Format), ansonsten könnt Ihr sie auch faxen.

4. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der *VIDEO GAMES* oder Konkurrenzblättern abzuschreiben. Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. **Schreibt bitte auch immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips ausprobiert bzw. erspielt worden sind, um unnötige Mißverständnisse zu vermeiden.**

5. Tips und Lösungshilfen zu *Zelda*-, *Mario*- und *Sonic*-Spielen sind definitiv „out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen *DKC1, 2 und 3, Tekken 1+2* oder *Toshinden 1+2* sind wir bestens eingedeckt.

6. Die Belohnung: für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

Unsere Adresse:
Magna Media Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Rubrik: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
85540 Haar bei München

Nachdem wir das Schloß erreicht haben, befiehlt Kanaan Ted mitzukommen, was er widerwillig tut. Als Ted spät abends schwer verwundet zu Hause eintrifft, erzählt er uns, was es mit seiner Magie auf sich hat, und von der Wahrheitsrune dem "Soul Eater", den er bei sich trägt. Er beschützt ihn seit 300 Jahren vor *Windy*, der Hofmagierin, und nun ist er entdeckt. Ich nehme die Rune an mich, um sie von Windy fernzuhalten. Da Teds



Fieber nicht besser wird, beschließt Pahn Medizin zu kaufen. Als später die Garde samt Pahn in unser Haus einbricht und Ted festnehmen will, merken wir erst, daß wir verraten wurden. Ted stellt sich, damit wir fliehen können. Die Truppe findet Zuflucht in "Mary´s Hotel".

4. Tag

Als ich in Mary´s Hotel ein wenig umherwandere, brechen plötzlich zwei Wachleute herein und stolpern fast über mich. Sie werden mißtrauisch. Nur einer der Gäste namens Viktor rettet uns vor dem Entdecktwerden. Er hilft uns auch, aus der Stadt zu entkommen, wenn wir versprechen, dann jemanden zu treffen. Wir willigen natürlich ein. Er bringt uns nach Lenankamp im Süden. Dor lassen wir erstmal unsere Waffen vom Schmied schärfen (ca. zwei bis drei Level!) und begeben uns dann ins hiesige Hotel. Nachts tauchen die Gardisten des Königs auf und stellen sich an, das Haus zu durchsuchen. Plötzlich öffnet sich ein Geheimgang und wir entkommen mit knapper Not. Im Keller treffen wir auf Odessa, Führerin der Rebellenarmee, die eigentlich unser Feind ist – aber in der augenblicklichen Lage.... Odessa traut uns auch nicht so recht, will uns aber weiterhin verstecken. Als wir ein wenig im Keller der Rebellen herumschlendern, entdecken wir einen Verletzten, den wir sofort zu Odessa und ihren Freunden bringen. Der Verletzte erzählt von den zwei Dieben, die in Rockland einem qualvollen Tod ausgesetzt werden sollen. Da alles unser Fehler ist, beschließen wir, den beiden zu helfen und begeben uns sogleich nach Rockland. Dort schlagen wir uns durch die Kommandantenvilla und befreien Varkas und Syrdonia. Die sind natürlich dankbar, verschwinden aber gleich, was wir auch tun. Jetzt, da wir überall auch als Rebellen bekannt sind und uns Odessa noch ein wenig von den Machenschaften unseres eigenen Königreiches erzählt, beschließen wir empört, den Rebellen beizutreten.

5. Tag

Wir bekommen von Odessa den wichtigen Auftrag, Blaupausen einer Geheimwaffe zu einer geheimen Fabrik nördlich des Berges Mt. Tigerwolf (im NW von Lenankamp) zu bringen, Odessa und Viktor begleiten uns. Auf dem Gipfelpass von Mt. Tigerwolf steht ein einsames Häuschen und wir beschließen, diese Nacht bei dessen Besitzer *Ledon* zu rasten. Am Abend serviert der hinterhältige Ledon uns einen Tee, der betäubt. Als wir wieder aufwachen, steht noch jemand vor uns: Kessler, der Banditen-



chef. Er entschuldigt sich für sein Benehmen und erklärt den Befreiern seine Loyalität. In Sarady angekommen, übernachten wir in der Herberge, um auf unseren Kontaktmann zu warten. Der erscheint auch, und Odessa übergibt ihm die

Die 108 Sterne des Schicksals

Wo?	Wer?	Bedingung	Spezial
Antei	Mina	Mit ihr Tanzen (Toe Shoes anziehen!)	
Antei	Esmeralda	Opal bringen (Ist im Soniere Prison!)	
Antei	Kimberly	Nachdem Mathiu einen Brief schreibt	
Antei	Chapman		Eröffnet einen Rüstungs-Shop im Schloß
Antei	Jean	Viele Leute rekrutieren!	
Antei	Tesla	Kimberly sagt uns seinen wahren Namen	
Antei	Qlon	Wenn Milich Castle erobert ist	
Dragon Castle	Kreutz	Humphrey kennt ihn	
Dragon Castle	Joshua		Joshua führt die Drachenritter an
Dragon Castle	Futch		
Dwarven VIllage	Meese	Maas muß rekrutiert sein.	Erfahrener Schmied, schafft höhere Levels
Elven Village	Valeria		
Festung Garan	Quincy	Nach der Eroberung lungert er hier rum	
Festung Garan	Kai	Nachdem Gen dabei ist.	
Festung Garan	Quincy		
Festung Kwaba	Chandler	Nachdem Toran erobert ist	Baut einen Item-Shop, korrumpiert Feinde
Great Forest	Viki		Teleportiert euch zu bereits besuchten Orten!
Great Forest Vill.	Maas		Schmiedet die Waffen der Party im Schloß
Great Forest Vill.	Sansuke		Baut ein nettes Dampfbad ins Schloß ein!
Gregminster	Viktor	Hilft uns bei der Flucht	
Hauptquartier	Varkas	Trifft plötzlich in Toran ein	
Hauptquartier	Sydonia	Trifft mit Varkas im Schloß ein	
Kaku	Sergei	Nach der Eroberung Torans	Sergei baut einen Aufzug ins Schloß ein
Kaku	Meg	Trickster Juppo muß in Party sein	
Kaku	Flik	Nachdem er von Viktor überredet wird	
Kaku	Gaspar	5000 Bits von ihm erspielen	Gaspar lädt zum Würfelspiel ein.
Kaku	Tai Ho		Helfen uns, Schloß Toran zu erreichen
Kaku	Yam Ko		und bleiben danach in der Armee
Kalekka	Blackman	Bloß nicht auf seine Setzlinge latschen!	Er ist Gärtner
Kirov	Sahrah	Mini-Aufgaben in Kirov erledigen (Seife)	Wäscht für die Rebellen
Kirov	Georges	Seinen Memory-Rekord brechen	Spielt jederzeit Memory im Schloß
Kirov	Melodye	Wir müssen die Sound Rune dabei haben	Ändert die Musik im Schloß
Kirov	Kun To	Tai Ho kennt ihn, und überredet ihn	Korrumpiert Feinde
Kobold Village	Fu Su La	10 000 Bits zahlen	Fu Su La ist der stärkste Kämpfer
Kobold Village	Gom	Kuromimi muß in Party sein	
Kobold Village	Silk	Kirkis und Suylvina müssen in Party sein	
Kouan	Mathiu	Nach Odessa´s Tod	Chef-Taktiker, erhöht Sturmangriffkraft
Kouan	Lorelei	Anführer mindestens Level 25	
Kouan	Rock		Rock baut ein Lager für Items ins Schloß ein
Kouan	Lepant	Familienschwert klauen	
Kouan	Eileen	Frau von Lepant	
Kouan	Pahn	Hilft, wenn Lepants Frau entführt wird	
Lorimar Castle	Kirk		
Milich Castle	Ivanov	Nachdem Oppenheimer rekrutiert ist	Ivanov ist Maler
Milich Castle	Milich Oppenheimer	Wir nehmen ihn nach der Eroberung mit	
Milich Castle	Kasios	Wenn Milich Oppenheimer in der Party ist	Kasios ist Sänger
Moravia Prison	Vincence de Boule	Nochmals bis zum Gefängnis vordringen	
Neclord´s Castle	Tengaar		
Neclord´s Castle	Hix		
Northern Check	Max	Die beiden wollen nach der Eroberung Moravias	
Northern Check	Sancho	in die Armee.	
Pirate´s Fort	Anji	Die drei Piraten von uns müssen mit	
Pirate´s Fort	Leonardo	Yam Ko und Tai Ho in der Party	
Priate´s Fort	Renaldo	im Kampf besiegt werden (in 5 Runden!)	
Rikon	Jabba	Die "Nameless Urn" vorbeibringen	
Rikon	Lotte	Wenn wir ihre Katze Mina finden können	
Rosman´s Castle	Kwanda Rosman	Wenn seine Armee und er besiegt sind	
Rosman´s Castle	Sylvina		
Rosman´s Castle	Stallion		
Rosman´s Castle	Kirkis	Beschließt, bei den Rebellen zu bleiben	
Rosman´s Castle	Kuromimi	Tritt nach der Eroberung bei	
Secret Factory	Kessler		
Secret Factory	Ledon		
Secret Factory	Ronnie Bell		
Secret Factory	Mose		Bringt uns Feuerspeere
Secret Factory	Kage	Verlangt 20 000 Bits für seine Dienste	Kundschaftet Feindtaktik 100%ig aus
Seek Valley	Mace	Maas, Meese, Moos, Mose in der Party	Mace ist der beste Schmied im Spiel!
Seika	Antonio	Wenn Marie im Schloß ein Hotel hat	Antonio ist Koch und sorgt für leibliches Wohl
Seika	Marie		Baut im Schloß ein Hotel zum ausruhen
Seika	Onil	Nachdem Toran erobert ist	Gibt nützliche Hinweise
Seika	Krin	Wenn man Lepants Schwert geklaut hat	Kundschaftet Feindtaktik aus
Seika	Sheena	Lepnant muß in Party sein	
Seika (Villa)	Juppo	Wenn Party in der Villa Lepants war	Kundschaftet die feindliche Taktik aus
Soniere Prison	Luikan		Braut Gegengift für die Rosen in Milich Castle
Teien	Hellion		Teleportiert uns jederzeit zum Schloß zurück
Teien	Gen	Wenn wir ein besseres Boot brauchen	
Teien	Kamandol	Gen überredet ihn, mitzukommen	
Teien	Eikei	Anführer mindestens Level 40!	
Tempel Qlon	Funkien		
Tempel Qlon	Hugo	War Scroll aus "Cave of the Past" bringen	Eröffnet eine Bücherei im Schloß
Tempel Qlon	Morgan		
Tempel Qlon	Zen	rote, gelbe, blaue Blumensamen bringen	Zen sorgt für die Schloßverschönerung
Toran	Sanchez	Kommt nach Eroberung Rosman´s Castle	
Toran	Humphrey	Kommt nach Eroberung Rosman´s Castle	
Toran	Kasumi	Erzählt uns vom Angriff meines Vaters	Kundschaftet Feindtaktik 100%ig aus!
Warrior´s Village	Marco	5000 Bits von ihm erspielen	Spielt mit uns auf dem Schloß
Warrior´s Village	Moos		

Blaupause. Unser Auftrag ist somit erledigt und wir machen uns auf den Rückweg.

6. Tag

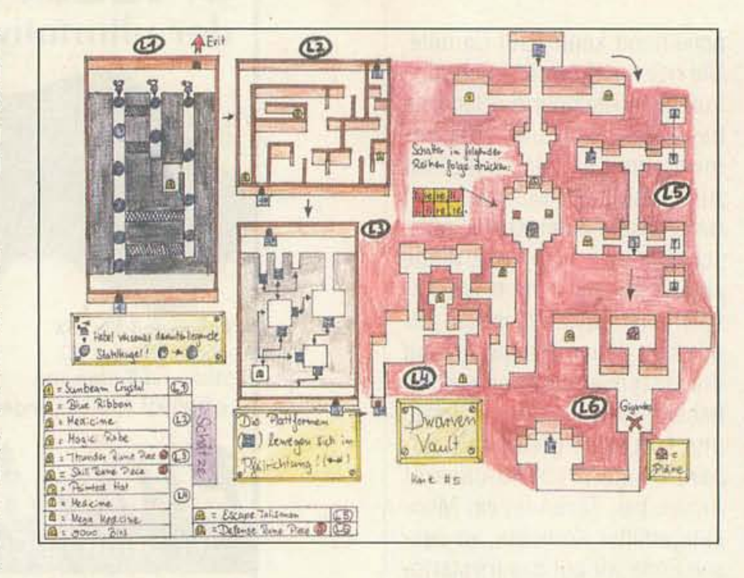
Zurück in Lenankamp erfahren wir, daß die imperialen Truppen unser Lager entdeckt haben. Odessa stürmt alleine los: ein fataler Fehler! Im Keller finden wir sie schwer verletzt in den letzten Zügen. Sie übergibt mir einen Ohrring und das Kommando über die Befreiungsarmee, mahnt uns aber, nichts von ihrem Tod publik werden zu lassen. Wir werfen ihren Leichnam schweren Herzens in den unterirdischen Fluß. Den Ohrring soll ich einem Mann namens Mathiu übergeben, der in Seika wohnt. Doch um dort hinzugelangen, müssen wir zuerst die königliche Festung Kwaba überwinden. Mit ein wenig Schauspielerei gelingt uns aber auch das. In Seika treffen wir tatsächlich auf Mathiu, der dort Lehrer ist, aber nichts von uns wissen will, als wir den Namen von Odessa ins Spiel bringen. Erst als auch hier die imperialen Truppen einfallen, Mathiu verhaften wollen und wir ihm helfen, erfahren wir, daß Odessa Mathius Schwester war. Er erklärt mir, daß in dem Ohrring eine Karte für ein neues Rebellenhauptquartier eingraviert sei, das inmitten des Ozeans läge. Von nun an bin ich offizieller Anführer der Befreiungsarmee, wie Mathiu mir versichert. Mathiu erzählt uns von dem verlassenen Schloß Toran. Dort herrscht angeblich ein fieses Nebelmonster, das die Insel verschleiert. Wir müssen irgendwie dorthin gelangen. Aber wie?



7. Tag

In der kleinen Hafenstadt Kaku treffen wir in der Kneipe auf eine Lady, die Gremio anscheinend kennt, auf Camille. Sie hat mit Gremio noch eine immense Rechnung offen und beschließt, mit uns zu kommen, damit er seine Schulden zurückzahlt. Mit Tai-Ho, der im Untergeschoß der Kneipe sitzt, schließen wir eine hohe Wette ab, die wir mit einem Würfelspiel austragen. Nachdem wir unseren neuen Freund bis auf die Unterhosen ausgezogen haben, bringt er uns zur Insel, und tritt auch gleich mit seinem Bruder Pan-Ho unserer Armee bei. Toran ist ein Monstergefüllter Komplex, an dessen Ende wir auf das mysteriöse Nebelmoster treffen; es ist ein Zombiedrache! Nachdem wir ihn in einem harten Kampf mit viel Magie-Einsatz besiegt haben, ist unser neues Hauptquartier befreit. Ich nenne es von nun an Schloß *TORAN*. Mathiu und die anderen sind inzwischen zu uns aufgerückt. Auch die Astrologin Lepant steuert ihren Teil zur Rebellenarmee bei, und zwar ihren nervenden Lehrling Luc plus einer Steintafel, auf der wir unsere rekrutierten Kameraden eingravieren können. Mathiu, mein militärischer Berater, erzählt uns außerdem von einem Mann namens Lepant, der in Kouan wohnt, und der sicherlich unsrerer Armee beitreten würde. Wir beschließen, uns sofort aufzumachen. In Kouan läßt uns der Hausdiener Lepants, Giovanni, nicht mal in dessen Haus. Allerdings treffen wir in der Herberge auf einen Gauner namens Krin, der weiß, wie man an Lepant herankommt. Mit Krins Hilfe brechen wir in dieser Nacht in sein Haus ein, um das Schwert Kirinji, ein Familienerbstück Lepants, zu stehlen, damit er uns verfolgt, und wir mit ihm reden können. Nachdem wir in sei-





nem Haus auch Joppu, den Trickster rekrutiert haben, und auf dem Glücksrad in Lepants Haus erfolgreich nach oben gelangt sind, halten wir Kirinji in Händen.

8. Tag

Sofort am nächsten Morgen trifft auch der vor Wut schäumende Lepant ein, um uns das Schwert wieder abzuknöpfen. Nachdem wir Mathiu erwähnt haben, beruhigt er sich ein wenig. Allerdings will er uns nicht helfen, denn er hat sein Leben seiner Frau Eileen gewidmet. Das ändert sich schlagartig, als diese von (tataaa!) imperialen Truppen gekidnapt wird. Es stellt sich heraus, daß unser alter Feind Kraze, der hierher versetzt wurde, für alles verantwortlich ist. Wir stellen ihn in seinem Haus zur Rede und zu unserer aller Überraschung erscheint unser alter Freund Pahn, welcher der Party hilft. Und wieder haben wir drei neue Kameraden für die Befreier gewonnen. Zurück auf Toran treffen wir Varkas und Sydonia. Die beiden haben beschlossen auch beizutreten! Unsere Zahl wächst ständig. Heute abend geben wir ein Festmahl. Als ich ein wenig herumwandere, überfällt mich draußen ein Assasine des Königs, um sich die Rune unter den Nagel zu reißen. Ich erledige ihn allerdings, und er entwischt uns.

GALERIE 1



Gianni Pietriro, CH-Bern

9. Tag

Am nächsten Morgen finden wir den verletzten Elf Kirkis vor unserer Haustür. Er erzählt uns, daß das Empire das Elfendorf angreifen will. Wir helfen natürlich, und er bringt uns zum Großen Wald (SÖ von Kouan). Im dortigen Dorf zeigt er uns den Geheimpfad der Elfen, den wir mit Hilfe von Kirkis sicher durchqueren. Inmitten des Waldes begegnet uns Viki, die wir sogleich für unsere Sache gewinnen können. Im Koboldorf scheint eine Epedemie ausgebrochen zu sein, um die wir uns aber nicht kümmern können. Der Kobold Kuromimi, der uns begegnet, sagt, es seien Menschen gewesen. Schon wieder das Empire! Im Elfendorf stoßen wir auf Valeria, die gerade mit dem Dorfoberhaupt redet und dafür – genau wie wir auch - im Kerker landet. Allerdings holt uns Kirkis´ Freundin Sylvina raus, und Valeria schließt sich uns an. Wir fassen den Plan, gemeinsam zu den Zwergen im Norden zu reisen. Vielleicht kann uns dort jemand helfen, die Geheimwaffe des Empires, den sogenannten "Brennenden Spiegel" zu vernichten, bevor er gegen die ignoranten Elfen zum Einsatz gebracht werden kann. Auf dem Weg dorthin begegnet uns wieder Kuromimi, der noch immer ein Heilmittel für seine Freunde sucht. Im Dorf angekommen, gehen wir zum Oberhaupt der Zwerge. Der Chef glaubt uns nicht, daß irgend jemand in der Lage sein sollte, in ihr Lager einzubrechen und schlägt uns vor, daß er uns hilft, wenn wir das selber schaffen und ihm einige Pläne daraus besorgen. Wir begeben uns also nach Norden, um ebendies zu tun. Im untersten Stockwerk des Zwergenlagers (siehe Karte auf dieser Seite) finden wir auch die ersehnten Pläne und halten sie gleich dem Boss unter die dicke Nase, der sich resigniert bereiterklärt, eine Gegenwaffe für den "Brennenden Spiegel"zu bauen, die Feuerwindkanone. Auf dem Zwergenpass müssen wir allerdings mit Erschrecken feststellen, daß unsere Bemühungen umsonst waren, denn der Wald der Elfen brennt bereits lichterloh! Dort angekommen, bietet sich uns ein Bild des Schreckens. Der Baum der Elfen ist total abgebrannt. Zurück im Koboldorf treffen wir dann wieder auf Kuromimi, den gerade einige Männer des Imperiums verfolgen. Wir werden umzingelt,



und Valeria beschließt, sich zu opfern, damit wir freies Geleit bekommen. Die Soldaten haben uns jedoch angelogen und wollen alle umbringen, wie sich herausstellt.

Mathiu rettet uns dann in allerletzter Sekunde, als er mit einigen Männern – und zu unserer Überraschung mit Sylvina und Stallion aus dem Elfendorf – eintrifft und die Männer in die Flucht schlägt.

10. Tag

Wir stürmen das Schloß von General Rosman. Nachdem wir allerdings seine Armee besiegt haben, will dieser den "Brennenden Spiegel" nun gegen uns einsetzen. Während wir panikerfüllt fliehen, zerbirst das Ding aber bei dem Versuch, ihn auf uns zu richten in tausend Splitter. Die Zwer-

ge! Sie haben uns gerade noch vor einem grauenvollen Ende bewahrt. Wir stürmen mit einer kleinen Gruppe ins Schloß. Auf dem Dach wird Rosman in einem harten Einzelkampf gestellt. Wir merken, daß auch er unter dem bösen Einfluß von Windy steht, und ich beschließe trotz der Proteste, ihn bei uns aufzunehmen, was er auch dankend annimmt. Wir kehren gemeinsam nach Toran zurück. Zwei ereignislose Monate vergehen, in denen wir unser Hauptquartier gründlich ausbauen.

3. Monat

1.Tag

Flik, Humphrey und Sanchez treffen auf Toran ein. Als Flik von Odessas Tod erfährt, wird er rasend und stürmt aus dem Schloß. Er will mich einfach nicht als Anführer akzeptieren. Viktor und ich folgen ihm nach Kaku. Dort verwickeln wir ihn in ein Gespräch, worauf er uns von Schloß Garan im Westen



erzählt, das sogleich mit vereinten Kräften gestürmt wird. Die nächste Station soll laut Mathiu das *Milich Castle* vom gleichnamigen General des Imperiums sein. Als wir allerdings dort aufmaschieren, werden unsere Truppen von einem mysteriösen Gift, das von den Rosen im Schloß auszugehen scheint, dahingerafft. Wir müssen einen Rückzieher machen. Auf Toran beschliessen wir, einen Spähtrupp einzuschleusen, um nach möglichen Gegenmitteln für das Gifts zu suchen. Ich stelle eine kleine Gruppe zusammen und mache mich auf den Weg nach Teien, der Hafenstadt im Westen. Von hier laufen wir nach Rikon im Süden, weil da ein guter Apotheker lebt, der angeblich alles mixen kann – also auch unser Gegengift. Dort müssen wir allerdings erfahren, daß sich Luikan zurückgezogen hat, und als wir mit dem Boot nachforschen, geraten wir an Stromschnellen, die wir nicht überwinden können. Da ist guter Rat teuer!

2.Tag

Wir erinnern uns an einen Bootsbauer in Teien, Gen, den wir heute aufsuchen. Der kann uns helfen und zwar in Kooperation mit Kamandol, dem Alchemisten im Nebenhaus. Die beiden bauen uns mit Hilfe eines Motors von Kamandol ein starkes Boot in Rikon, mit dem wir auch die Stromschnellen meistern können. Endlich an Luikans Hütte angekommen, können wir nur tatenlos zusehen, wie dieser gerade vor unseren Augen von General Milich Oppenheimer zum Soniere-Gefängnis entführt wird. Als wir Mathiu in der Sache konsultieren, erzählt er uns von Kimberly, die in Antei (westlich von Teien) wohnt, und von einem Mann namens Tesla. Ein Empfehlungsschreiben gibt er uns gleich mit.

Die beiden sind angeblich in der Lage uns zu unterstützen. Wir finden Kimberly tatsächlich in Teien, und auch Tesla, der dort unter falschem Namen vermutlich dubiosen Geschäften nachgeht. Die beiden können uns gefälschte Papiere anfertigen, mit denen wir probelmlos Einlaß ins Gefängnis finden und bis ins unterste Geschoß vordringen können, wo Luikan festgehalten wird. Auf dem Weg nach draußen, funkt uns jedoch Oppenheimer erneut dazwischen. Diesmal trifft es uns hart! Mein lebenslanger Beschützer, Gremio, wird von den menschenfressenden Sporen aufgefressen,

INSERENTENVERZEICHNIS

Einem Teil dieser Ausgabe liegen Prospekte von Amiga & Elektronik Service Station (Schweiz) bei.

die Milich uns vor die Füße knallt. Das wird Oppenheimer mir büßen! Liukan kann uns dann tatsächlich das ersehnte Gegengift brauen, mit dem wir in der Lage sind, das Schloß von Oppenheimer einzunehmen und ihn zu stellen. Doch auch er steht, wie wir feststellen müssen, unter dem bösen Bann von Windy. So vergesse ich meinen Zorn und nehme ihn unter Protest der Freunde zur Verstärkung in unsere Armee auf. Diese Windy muß unbedingt besiegt werden!

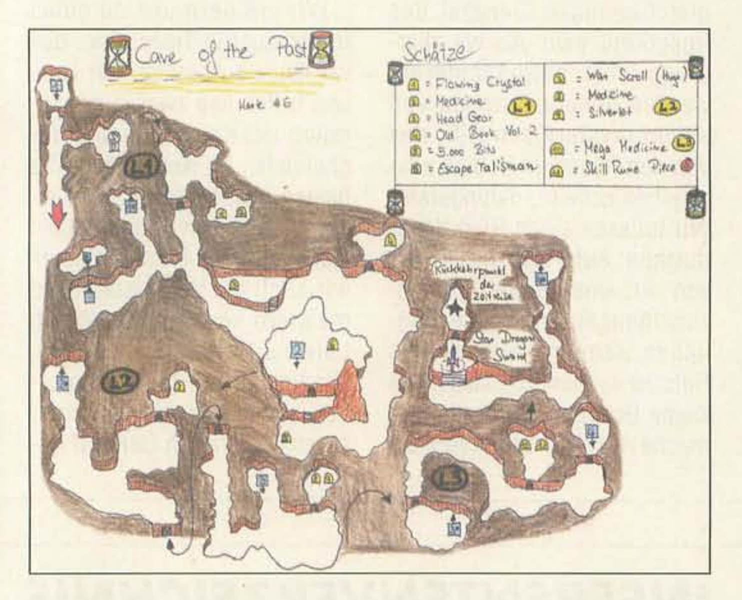
3. Tag

Der Tag, den ich lange gefürchtet habe, ist da! Kasumi, die Ninja-Dame, erzählt uns, daß mein Vater bald angreifen wird. Ich muß gegen meinen eigenen Vater kämpfen! Doch auf dem Schlachtfeld werden tausende unserer hilflosen Männer einfach von den berittenen Kriegern meines Vaters dahingemetzelt. Pahn stirbt, als er meinen Vater aufhalten will. Wir brauchen etwas, um ihre Rüstung zu infiltrieren! Flik hat hier die rettende Idee: Feuerspeere! Mit den Geheimwaffen, deren Blaupausen wir noch mit Odessa abgeliefert haben, müßte es laut Flik ein Leichtes sein, die Truppen meines Vaters in die Knie zu zwingen. Gen hat uns ein Schnellboot gebastelt, mit dem wir mit Tai-Ho am Steuer prolemlos den gefährlichen Strudel im Nordwesten meistern und nach Kirov gelangen. Von dort ist es nur noch ein Katzensprung nach Norden zum verwüsteten Kalekka. Jetzt treffen wir auch Leon Silverberg und Blackman, den Gärtner, den wir (wenn niemand über seine Setzlinge latscht) rekrutieren können. Im Norden Kalekkas befindet sich die geheime Fabrik, in der die Feuerspeere von Mose hergestellt werden. Außerdem treffen wir dort zwei alte Bekannte wieder: Kessler und Ledon! Die beiden haben sich gerade mit Ronnie Bell, der gigantischen Frau, die hier manchmal aushilft, in die Haare bekommen. In der Fabrik wartet auch Kage, der Ninja (sollten wir 20 000 Bits in Kleingeld dabei haben, dann bietet uns Kage bis zum Spielende seine Dienste an, ein lukratives Angebot, das man sich überlegen sollte!). Nun haben wir das Problem, all die vielen Feuerspeere mit unserem kleinen Boot transprotieren zu müssen. Tai-Ho weiß allerdings Rat: Er hat einen alten Freund in Kirov, der ihm noch einen Gefallen schuldet. Er überredet Kun-To, uns mit seiner Schiffsflotte auszuhelfen. Mit den Feuerspeeren bereite ich meinem eigenen Vater eine herbe Niederlage, an deren Ende er gegen mich persönlich antritt. Es kam, wie es kommen mußte, und so besiegte ich meinen Vater im Duell. Als "Dank" bekomme ich sogar noch seine beiden Generäle in mein Kommando überstellt. Ein Ereignis, das in die Geschichte eingehen wird!



4. Tag

Wir vereinbaren die Festung Lorimar anzugreifen. Doch statt einer anmarschierenden Armee treffen wir auf eine leere Festung! Wir beschließen, mit einer kleinen Gruppe Leute herauszufinden, was hier vorgefallen ist. Unser Weg führt zum "Warrior´s Village" im nahen Süden. Dort häufen sich die Gerüchte über Vampire. Der Dorfälteste Zorak erzählt uns von Neclord, dessen Schloß sich im Südwesten befindet, und der die ganzen Frauen des Umlandes gekidnapt hat. Am nächsten Morgen schneit dann auch schon Neclord herein und will Ärger machen. Viktor kennt Neclord sehr gut, denn er hat seine Familie auf dem Gewissen (gesetzt den Fall, Vampire haben ein solches). Wir haben nicht die geringste Chance gegen den Vampir. Zorak erzählt uns aber von einem mysteriösen Ort namens Qlon, einem Tempel im Westen. Dort treffen wir Funkien, den Hohepriester, der uns von einer mächtigen Waffe, die sich in der "Cave of the Past" (siehe auch Karte) befinden soll, berichtet. Dieser seltsame Ort ist unser nächstes Ziel. Als wir uns zu dieser Waffe durchgekämpft haben, stellen wir fest, daß es sich um ein sprechendes Schwert handelt, das uns mißgelaunt in die Vergangenheit schleudert. Dort erleben wir selbst, wie unser extrem alter Freund Ted vor 300 Jahren an den "Soul Eater" gelangt ist. Wir müssen den kleinen Ted allerdings leider sich selbst überlassen, nachdem sein Dorf von der bösen Windy niedergebrannt wird, denn wir dürfen nicht in den Lauf der Geschichte eingreifen! Zurück in der Höhle, scheint sich Viktor mit dem großschnäuzigen "Star Dragon Sword" anzufreunden. Es "beschließt" sogar, uns zu helfen.





5. Tag

Zurück im "Warrior´s Village" treffen wir gerade noch rechtzeitig ein, um mitanzusehen, wie der Neclord Tengaar, die Tochter des Häuptlings, entführt. Er lädt uns auf sein Schloß ein, wo wir gefälligst bis Sonnenuntergang angekommen sein sollen, sonst sei es um Tengaar geschehen. Nun beginnt ein Wettlauf mit der Zeit. Im Schloß stoßen wir in der dritten Etage auf vier Bilder, die in folgender Reihenfolge betrachtet werden müssen: zweites von rechts, drittes von rechts, erstes von rechts und dann das von Neclord. Der Geheimgang, der sich auftut, führt zum Schloßherrn, den wir in einem harten Kampf und mit Hilfe des Star Dragon Swords zur Strecke bringen. Tengaar ist gerettet, und Viktor hatte seine Rache. Er will dies gleich seinem Heimatdorf berichten und verläßt uns deswegen kurzzeitig.

6. Tag

Mathiu schlägt vor, daß wir uns mit den Drachenrittern verbünden. Die wohnen im Westen von Antei in ihrem eigenen Tal. Da Humphey ein alter Freund von Joshua, dem Anführer der Drachenritter ist, dürfte es nicht allzu schwer sein, sie für uns zu gewinnen. Am Tor werden wir jedoch barsch abgewiesen. Wir beschließen, erstmal in Teien Informationen einzuholen. Dort treffen wir gleich am Eingang auf zwei Streithähne: den Gastwirt und Vincent de Boule, der die Zeche prellen wollte. Generöserweise bezahlen wir die

Rechnung des Edelmanns und erfahren, daß er ebenso auf dem Weg zum Dragon´s Den ist. Auch Vicent hatte das Problem, den Wächter am Tor von der Dringlichkeit seines Einlasses zu überzeugen. Da trifft es sich gut, daß es eine Abkürzung gibt: Er führt uns zu einem Felsblock und zeigt uns einen Geheimgang ins Innere der Höhlen, von wo aus man in die Domäne der Drachenritter eindringen kann.



Am Ende der Höhle machen wir eine merkwürdige Entdeckung: Die Drachen schlafen. Wir treffen auch auf die überraschte Kommandantin Milia und auf unseren Bekannten Futch. Die beiden erzählen uns von der schrecklichen Misere und führen uns zu Joshua, dem Anführer der Drachenritter. Der sagt, daß nur Liukan die Drachen vom Schlaf heilen kann. Jetzt haben wir ein As im Ärmel.

7. Tag

Nachdem wir Liukan in Toran abgeholt und zu Joshua gebracht haben, bittet er uns sofort, eine wichtige Zutat für das Gegenmittel zu besorgen. Das seltene Kraut namens "Moonlight Weed" wächst nur im Seek Valley, wohin uns Milia mit ihrem Drachen bringt. Gerade wollen wir das Kraut an uns nehmen, da trifft auch schon Windy ein. Einen Begleiter hat sie außerdem dabei, und zwar unseren Ted! Allerdings endet die Sache diesmal anders. Ted opfert sein Leben für meine Rune, die dadurch noch mehr an Macht gewinnt, was Windy in die Flucht schlägt. Nun hat also auch mein Freund Ted in diesem Kampf sein Leben gelassen. Zurück in der Drachenfestung stellt sich heraus, daß Futch ganz alleine auf die Suche nach der zweiten Zutat – einer schwarzen Drachen-Orchidee – geflogen ist. Sie wächst nur im imperialen "Fliegenden Garten". Wir finden Futch verletzt mitten auf freiem Feld liegen, sein Drache Black ist tot. Die schwarze Drachen-Orchidee hat er jedoch bereits bei sich. Der arme Black liefert die dritte Zutat. Die Drachen sind schließlich geheilt, und wir haben neue Verbündete. Darunter auch Futch und Milia.

8. Tag

In Toran trifft unser Grüppchen auf Haggart. Der erzählt uns von General Hazil Kasim, der das Dorf unseres Freundes Viktor gestürmt und Viktor und seinen Meister Warren gefangen genommen hat. Mathiu hat aber, wie immer, schon einen Plan ausgeheckt. Da er außerdem befürchtet, daß in unseren Reihen ein Spion sitzt, beschließen wir eine Falle aufzustellen: Wir setzen dazu ein großes Truppentraining auf dem nördlichen Stützpunkt an. Der Kommandeur Griffith glaubt sich in Sicherheit, doch unser "Training" ist in Wahrheit



ein Überraschungsangriff. Wir stürmen die Festung, und Griffith kapituliert. Er ist außerdem die Hauptfigur im zweiten Teil von Mathius Plan. Mathiu gibt sich als Grifftiths Gefangener aus und lenkt General Kazim (Schloß im Norden) ab, während sich eine kleine Gruppe ins Gefängnis schleicht, und dort Viktor und Warren befreit. Nachdem das geschafft ist, läßt sich auch der überraschte General überzeugen, daß das Imperium nicht mehr das ist, was es mal war. Er kommt mit, um zu helfen.

9. Tag

Unser nächstes Ziel ist die Festung Shazarazade, die wir

mit Hilfe eines weiteren, genialen Mathiu-Plans erreichen. Er benutzt einfach den gefrierenden Atem des Drachens Trash dazu, uns 500 stabile Eisschollen als Boote zur Verfügung zu stellen. Damit überfallen wir Shazarazade, die unseren Angriffen nicht lange Stand hält. Mathius Plan ist es, die von Wasser durchflossene Festung mit Hilfe von Öl niederzubrennen, nachdem die Schleusentore geschlossen wurden. Wir machen uns mit einer kleinen Gruppe daran, und nachdem wir eine fiese Obermuschel in die Nachwelt verbannt haben, ist der Weg zur Schließanlage endlich frei.

Auf dem Rückweg gibt es eine böse Überraschung. Die Herrin des Schlosses und Freundin meines Vaters, Sonja Shulen, will uns aufhalten. Doch es kommt noch schlimmer: Irgendwer hat plötzlich das Öl verfrüht in Brand gesteckt. In der Feuerbrunst besiegen wir die wütende Sonja und tragen sie bewußtlos nach draußen, wo wir gleich die nächste böse Überraschung erleben müssen: Mathiu liegt schwer verwundet am Boden, und Sanchez, der die ganze Zeit bei uns spioniert hat, outet sich selbst. Wir beschließen, erst einmal nichts dagegen zu unternehmen und Stillschweigen zu bewahren, damit die Truppenmoral nicht unnötig sinkt.

11. Tag

Die Zeit des Sieges ist nahe! Unser nächstes und zugleich letztes Ziel ist die Hauptstadt Gregminster – meine Heimat.

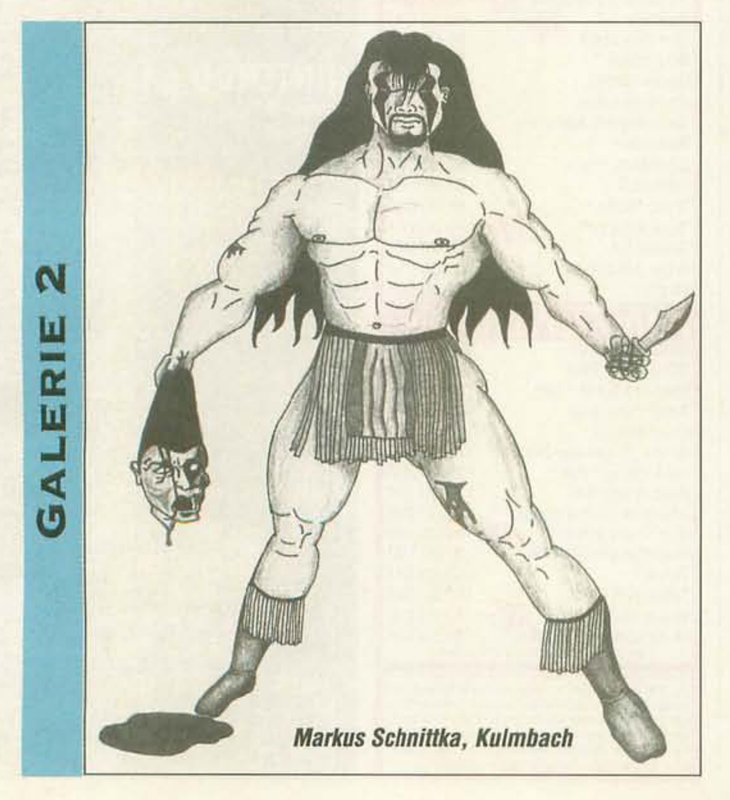
Dort werden wir Barbarosas Schreckensherrschaft ein Ende bereiten. Der Sturm ist aufgrund unserer Unterzahl nicht einfach, aber die Spione finden vor jeder Kampfrunde für uns immer die beste Taktik heraus, und so schaffen wir auch diese hohe Hürde. Ich begebe mich sofort mit einigen Freunden in das Schloßinnere, um dem Herrscher den Garaus zu machen. Unterwegs werden wir immer wieder von Wächtern des Herrschers geschwächt (Magie unbedingt für den Endkampf aufsparen!). Im fliegenden Garten hoch über den verfluchten Mauern des Schlosses finden wir den einsamen Herrscher. Der bereitet uns einen bitterbösen Endkampf. Er verwandelt sich mit Hilfe seiner Rune in ein dreiköpfiges Monster. Zuerst greifen wir alle mit ganzer Kraft den linken Kopf der Hydra an, denn dieser Kopf heilt sich und die anderen ständig. Danach gehen wir mit vereinten Kräften und mit Hilfe von Lucs Magie und meinem Soul Eater gegen die anderen beiden Köpfe vor. Cleos heilende Wasser-Rune (Flowing Crystal tätowieren lassen!) bewahrt uns vor dem Tod, wenn wir dem Ende nahe sind. Flik, Viktor und Sylvina helfen mit schlagkräftigen Angriffen. Nach Barbarosas Ende stürzt sich dieser mit seiner Liebe



Windy, vom Balkon. Sie konnte den Soul Eater nicht für sich gewinnen. Das Schloß fängt zu beben an (wie in jedem guten Rollenspiel, wenn das Endmonster besiegt ist...) und wir müssen fliehen. Unterwegs opfern sich noch Flik und Viktor für mich.

Mathiu stirbt friedlich mit dem Wissen des Sieges auf seinem Todesbett.

Dieser Krieg hat viele Menschenleben gekostet, doch letztendlich sind wir erfolgreich gewesen und ich kann mich guten Gewissens mit meinem Fluch des Ewigen Lebens auf Reisen begeben.



GALERIE 2

Markus Schnittka, Kulmbach

ALLGEMEINE TIPS:

Die Charaktere

Wer alle seine Charaktere immer auf dem gleichen Stärke-Niveau halten will (sprich: in etwa die selben Level) kann das tun, indem er öfter seine Party im Hauptquartier auswechselt und sich zwei oder drei schwache Charaktere in die hintere Reihe stellt. Diese erleben je nach Level einen gehörigen Erfahrungsschub, wenn starke Monster besiegt werden, da sie selbst ja noch schwächer sind. Ein guter Trick zum Ende des Spiels ist es, immer wieder die Festung Shazarazade oder Neclords Schloß (starke Monster mit viel Erfahrung und Geld) zu besuchen und so langsam seine schwächeren Kollegen auszubauen. Auch deren Waffen sollte man gelegentlich schmieden lassen. So ist auch bei Stürmen auf gegnerische Festungen die Attacke der einzelnen Truppen höher!

Bereits eroberte Festungen und Schlösser bergen immer wieder neue Charaktere, die unter Umständen nur mitkommen, wenn bereits bestimmte Aufgaben erledigt sind, oder der Schloßherr in der Gruppe weilt. So zum Beispiel der Sänger Kasios im Schloß Scarleticia (Milich Castle), wenn Milich Oppenheimer in der Party ist. Andere stellen hohe Ansprüche und verlangen eine gewisse Anzahl an bereits rekrutierten Leuten oder ein bestimmtes Mindestlevel des Hauptcharakters. (s. Tabelle!)

Belagerungen

Bei Belagerungen ist immer Glück mit im Spiel. Unbedingt vorher abspeichern!

Später, wenn man die entsprechenden Leute (wie die Diebe und die Ninjas) in der Party hat, kann man den nächsten Zug des Feindes vorhersehen und viele Opfer in den eigenen Reihen sparen:

- Greift der Feind mit Magie an, so reagiert man mit einem Pfeilhagel.
- Entschließt er sich zum Sturmangriff, reagiert man seinerseits mit Magie.
- Feindliche Pfeilhagel lassen die eigenen Truppen mit einem raschen Sturmangriff kalt.

Bei Dieben klappt das Spionieren nicht hundertprozentig, ist dafür aber korrekt, wenn sie Ergebnisse bringen. Bei den Ninjas kann man sich immer auf die Vorhersage verlassen; anfangs benötigt man dagegen noch Glück.

Wer will, kann versuchen mit seinen Händlern die Feinde zu korrumpieren (Chandler, Kun To, Krin), was allerdings nur selten klappt. Im Erfolgsfall kann man sich über 10% der feindlichen Truppe freuen, die überlaufen.

Einmal pro Belagerungsangriff kann man mit Mathius'

Hilfe seinen Sturmangriff vervielfachen. Dies bietet sich vor allem an, wenn der Feind einen Bogenangriff startet. Greift dann mit der stärksten Gruppe an, um den Feind empfindlich zu treffen. So schafft man die meisten größeren Belagerungen, auch wenn man zahlenmäßig unterlegen ist.

Die Drachenritter kann man als Bonus verstehen. Allerdings sollte man sie wirklich nur dann einsetzen, wenn man weiß, daß der Feind keinen Bogenangriff startet!

Die Waffenrunen

Man sollte bei guten Charakteren, die man eigentlich immer in der Party hat (z.B. Viktor, Flik, Cleo, Hauptcharakter) die Waffenrunen anbringen lassen. Dies verleiht den Waffen zusätzliche Schlagkraft, und trifft manche Feinde besonders hart (Feuerwesen haben was gegen Wasserrunen, Flugwesen können Windrunen nicht leiden usw.) Bei Anhäu-



fung von mehreren Runen auf einer Waffe verstärkt sich deren Kraft beträchtlich.

Achtung: Bloß eine Runen-Art kann bei einer Waffe angebracht und gehäuft werden!

Die Waffen

Waffen ändern ab einem gewissen Level Namen und Stärke komplett. So wird aus der schnöden Wolf Fang Staff des Hauptcharakters plötzlich eine Dragon Fang Staff (sehr effektiv gegen Reptilien!) und zum Schluß (mit Level14) eine Heaven Fang Staff. Die Waffen der Hauptcharaktere (Flik, Viktor, Cleo, die Bogenschützen und die Diebe) sollten auf jeden Fall immer im Topzustand sein.

Das leidige Geld

Geld verdient man sich am sichersten beim Kampf. Wer das Risiko liebt oder ein flinkes Auge hat, kann sich das schnelle Geld aber auch beim Becherspiel (mit Marco) oder beim Würfeln (mit Gaspar) erspielen. Die beiden eben genannten Charaktere können beide rekrutiert werden, und warten dann im Schloß auf ihre Opfer (siehe auch Tabelle). Wenn Ihr bereits 10 000 Bits beisammen habt, könnt Ihr eine Art Programmierfehler ausnutzen, indem Ihr Euch nach Rockland begebt und dort an Salvatores klassischem Nußschalenverschieben teilnehmt. Setzt jedesmal den maximalen Betrag und wählt das rechte Feld aus. Ihr gewinnt hierbei immer und könnt das ganze sooft wiederholen, wie Ihr wollt (das war ein Zwischen-Tip von P. Fabri).

Die Magie

Wie in den alten Büchern zu lesen ist, kann man die verschiedenen Magien miteinander kombinieren, wenn sie in der richtigen Reihenfolge im Kampf ausgeführt werden. Zum Beispiel die Windmagie und die Donnermagie. Ausprobieren ist angesagt. Es ergeben sich besonders schlagkräftige Energiestöße.

Manche Charaktere besitzen eigene Runen, die sich nicht entfernen lassen, manche dagegen haben stärkere Versionen (wie z.B. Hellion mit der Mother Earth Rune), die man getrost einem besseren Charakter eintätowieren sollte.

Einige Runen wie die Falcon Rune (Valeria), bergen starke Angriffe, die in jeder Runde ausgeführt werden können. Diese Charaktere können auch in der hinteren Reihe großen Schaden anrichten. Die Double-Beat-Rune von Eikei schlägt auch gerne mal zwei Feinde, was man aber nicht steuern kann.

Die Counter Rune ist fast nutzlos, man kann sie sich eigentlich sparen. Gegenangriffe werden auch mit ihr nur selten durchgeführt.

Die Resurrection Rune von Fukien ist gegen die Flowin Rune nur ein Schwächling, lieber die Flowing Rune bei Cleo tätowieren lassen, dann kann man sich auf schnelle und gute Heilung freuen.

Die Thunder Rune ist gegen die Fire Rune auch schwach, und Lucs Wind Rune ist ein echter Killer.

Der Sinn der Sparking Rune blieb uns leider verschlossen, ist aber offensichtlich nicht sehr wichtig.

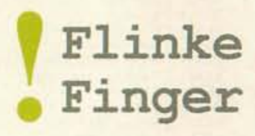
Die Turtle Rune ist der absolute Statusschutz, andererseits etwas unpraktisch, weil der entsprechende Charakter dann keine Magie mehr ausführen kann. Am besten tätowiert man diese bei Viktor oder Flik.

Die Swift Rune verdoppelt die Geschwindigkeit eines Charakters.

Die Sunbeam Rune regeneriert jede Kampfrunde 10 Hitpoints. Wenn der Charakter allerdings stark verletzt ist, bringt das herzlich wenig; lieber die entsprechenden Items anziehen (z.B. Guard Robe).

Die Kombinationsattacken

Wenn zwei Charaktere gleicher Gesinnung (Diebe, Kapitäne, Ninja usw.) im Kampf nebeneinander stehen, können sie ihre Angriffe vereinen (das Unite-Kommando leuchtet auf) und besonders hart zuschlagen. Das funktioniert wie gesagt mit allen Charakteren, die den gleichen Berufsstand haben. Kasumi und Kage zum Beispiel, oder die beiden Fischer Hum Ko oder die Schmiede.



Flinke Finger

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um die unterschiedlichsten Joypad-Verrenkungstricks, die zumeist auf dem Fingerlein-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer ganz sicher gehen will, konsultiert vorher am besten einen Dottore.

Sony Playstation

Jet Rider/Jet Moto

Von den Programmierern höchstselbst stammen die nachfolgenden Cheats für Sonys Jet-Ski-Version. Nach dem Durchspielen von JR, wenn alle 10 Kurse zur Verfügung stehen, erscheint ja bekanntlich im Titelbild eine Sprechblase mit der Schriftzeile "Codes Enabled". Wenn Ihr das Spiel dann noch zweimal mit jedem Team und zum Schluß noch einmal durchspielt, erhaltet Ihr als Belohnung jeweils einen Cheat-Code; insgesamt also neuen Codes, die alle im Titelbild eingegeben werden (funktioniert aber erst, nachdem die Sprechblase erschienen ist). Hier die Übersicht:



In der Blase steht 'Codes Enabled'

Butterfinger:
unendlich Turbos: △, ○, →, R2, ↑, □, ↑, △
Ice Racing: ↑, R2, R1, →, L1, □, →, →

Axiom:
Super Steuerung: ↓, ○, ←, L1, ←, →, ←, →
Raketenboot: △, ↑, ↑, L2, L2, ↑, ↑, ↑

K2:
doppelte Stunt Points: →, ↑, ○, L2, △, ○, R1, R2
mehr Speed: □, L1, △, →, L1, ↓, R2, △

Mt. Dew:
Air Brakes: R1, R2, →, L2, ↑, ○, ↑, ○
Show-Off Cam: △, ↓, □, △, L1, L1, R1, R1

Zusatz-Code:
Zweispieler AI-Jets: ○, □, R2. ○, △, L2. →, ↓

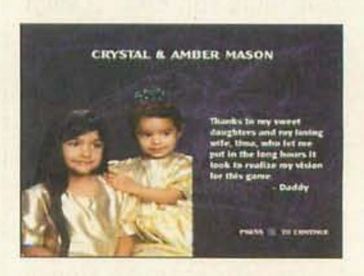
Um die "Codes Enabled"-Sprechblase gleich von Anfang an zu erhalten, ohne das Spiel durchgezockt zu haben, müßt ihr folgendermaßen vorgehen: Stellt im Optionsmenü die Schwierigkeit auf "Professional" sowie eine Rundenzahl von 6 Runden ein und drückt danach im Titelbild ○, ○, ○, □, △, △, □, △.

Um sofort alle Kurse anwählen zu können, geht Ihr auch wieder ins Optionsmenü, stellt als Schwierigkeit "Amateur" und als "Trophy Presenter" männlich ein. Gebt dann im Titelbild ↑ → ↓ ← ↑ → ↓ ← und geht wieder ins Optionsmenü. Setzt nun die Schwierigkeitsstufe auf "Professional" und nehmt bei "Trophy Presenter" die Option "Rider's Choice". Drückt danach im Titelbild die vorige Kombination in die entgegengesetzte Richtung, also ↑ ← ↓ → ↑ ← ↓ →, worauf ein "Pling" ertönt. Jetzt stehen alle Kurse zur Verfügung; außerdem ist die "Stunt Race"-Option nun verfügbar. Je nach Spektakularität der Stunts erhaltet Ihr zwischen 0 und 99 Punkten, was sich in unterschiedlichen Upgrades bemerkbar macht, die Euch allerdings nach Eingabe der obigen Cheat-Codes ohnehin zur Verfügung stehen.



Damit Ihr von Anfang an Zugriff auf alle Strecken habt, müßt Ihr erst im Titelbild zwei verschiedene Tastenkombinationen eingeben

Desweiteren könnt Ihr alle Siegerposen, bzw. Siegerehrungen der einzelnen Fahrer sowie ein schmalziges Ami-Familienphoto anschauen. Um die Gewinnerbilder aufzurufen, müßt Ihr im Optionsmenü als Schwierigkeit "Amateur" einstellen, Turbos und Enterhaken ausschalten und dann *Credits* anwählen. Während Ihr mit dem Cursor auf *Credits* geht und bestätigt, muß außerdem die L2-Taste gedrückt werden. Wenn Ihr zusätzlich noch den oder die Trophäenüberreicher/in mit im Bild haben wollt, drückt Ihr lediglich, wenn Ihr auf *Credits* geht, die L1- statt der L2-Taste. Das Bild mit den zwei Wesen bekommt Ihr erst zu sehen, wenn Ihr als Fahrer Dakota nehmt, per △-Taste wieder zurück ins Optionsmenü geht, eine Rundenanzahl von zwei Runden einstellt, die weibliche Trophäenüberreicherin auswählt und dann auf *Credits* geht und beim Bestätigen die R2-Taste gedrückt haltet.





Alle Siegerposen auf einmal

Sega Saturn

Mr. Bones

Patrick Fabri hat eine äußerst sinnvolle Tastenkombination für die Level-Anwahl zu diesem ungewöhnlichen, aber leider sehr unfairen SAT-Spiel angeschleppt. Drückt im Anfangsmenü die L-R-Tasten in folgender Reihenfolge, um die Zeile mit der Stage-Select-Option erscheinen zu lassen: R, L, R, R, L, R, L, L, R, L, R, R.

Nintendo 64

Pilotwings

Der nachfolgende Tip dürfte eigentlich den meisten schon bekannt sein, da Nintendo ihn bereits in einem TV-Trailer zum Marktstart des N64 gezeigt hat. Wenn Ihr gegen die steinerne Mario-Figur von "Mount Rushmore" fliegt, dann verwandelt sich Marios Gesicht in das von Wario. Naja, nicht gerade der Hit, dafür aber einfach nachzumachen...



Sony Playstation

Cool Boarders

In diesem Fall hat uns Sony Tip-technisch unter die Arme gegriffen und folgende Weisheiten bereitgestellt: Außer neuen Boards (Freestyle Board, Allround Board, Alpine Board), die logischerweise erst "freigeschaltet" werden, wenn Ihr die drei Kurse knackt, haben die Programmierer auch zwei neue Strecken auf der CD versteckt. *Special* und *Extra* erhaltet Ihr erst, wenn Ihr die vorgegebenen Zeit- und Trick-Rekorde auf *Novice*, *Advanced* und *Expert* unterbietet.

Um den besten Fahrer im Spiel, *Snowman*, anwählen zu können, müßt Ihr wiederum die Bestzeiten der *Special*- und *Extra*-Kurse schlagen. Einen neuen Kommentator (mit der Stimme von Snowman) bekommt man, wenn man im



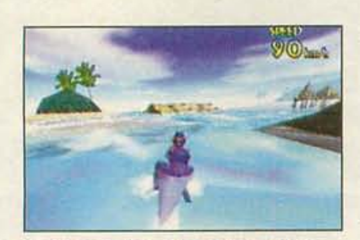
Optionsmenü 40 mal *Select* drückt. Unterbietet Ihr ferner die vorgegebenen Zeit- und Trickpunkt-Rekorde des Schneemanns, dürft Ihr eine neue Kameraperspektive verwenden. Haltet dazu während des Ladevorgangs vor dem Rennen *Select* gedrückt und drückt zusätzlich im Rennen die Δ-Taste, um die neue Einstellung zu aktivieren.

Im Expert-Kurs ertönt ja manchmal, wenn Ihr im Wald durch bestimmte Bäume hindurchfahrt, ein Wolfsschrei. Insgesamt gibt es sechs Stellen an denen der Wolf aufheult. Merkt Euch diese Stellen und versucht sie alle bei einer Abfahrt zu erwischen. Habt ihr dies geschafft, könnt Ihr den Trick-Modus aktivieren. Startet ein neues Spiel und haltet während des Ladevorgangs vor dem Rennen entweder L1+L2 auf Pad 1oder R1+R2 auf Pad 2 gedrückt. Mit den beiden L-Tasten erhaltet Ihr eine Übersicht über alle möglichen Trick-Points, durch Drücken der R-Tasten auf dem zweiten Pad wird nach jedem Stunt der entsprechende Name eingeblendet.

Nintendo 64

Wave Race 64

Ein Cheat im eigentlichen Sinne ist der Delphin-Trick bei *Wave Race* zwar nicht, sehr weit rumgesprochen scheint er sich andererseits aber auch noch nicht zu haben. Wollt Ihr statt mit den üblichen Jet Ski-Fahrzeugen einmal auf 'nem Delphin reiten, dann müßt Ihr im Stunt-Modus den "Dolphin-Park"-Kurs auswählen und ihn nicht nur perfekt meistern, also keinen Ring verpassen und innerhalb der vorgegebenen Zeit durchs Ziel fahren, sondern auch alle acht möglichen Stunts bei diesem Kurs ausführen. Dies bedeutet somit, daß Ihr bei jeder Sprungschanze einen anderen Stunt-Sprung machen müßt. Beginnt am besten noch vor der Ziellinie mit dem Handstand, dann bleibt etwas mehr Zeit für den



Beim Dolphin-Park-Kurs könnt Ihr Euch das Tier auch verdienen

Rest. Nach einem auf diese Art perfekt gefahrenen Parcours hört man am Schluß ein besonderes Delphin-Schnattern zur Bestätigung. Wenn Ihr jetzt wieder ins Hauptmenü geht und dort den Championship-Modus auswählt, müßt Ihr nur noch bei der Fahrerauswahl den 3D-Joystick nach unten drücken und *dabei gleichzeitig* bestätigen, um mit einem Delphin an den Start zu gehen.

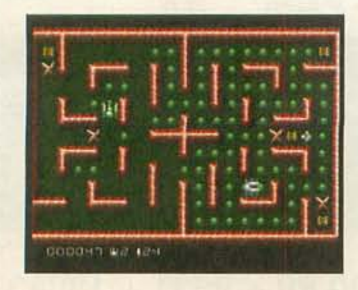
Sony Playstation

Contra: Legacy of War

Auch wenn der zeitliche Abstand zu seinen Konkurrenten immer mehr dahinschmilzt, präsentierte Patrick Fabri auch in diesem Fall wieder als erster alle acht Cheats, von denen allerdings keiner mehr Ähnlichkeit mit dem üblichen Konami-Cheat aufweist. Eingegeben werden sie übrigens alle im Titelbild:



Level Select:
L2, R1, L1, R2, ←, →, ○, □, R2, L2



Pac-Man-Sub-Game:
R2, R1, →, ←, L1, L2
Waffenauswahl (während des Spiels □ gedrückt halten und dann △ drücken, um die Waffe zu wechseln):



Space-Shooter-Sub-Game:
L2, L1, ←, →, R1, R2
L2, R2, L1, R1, ↑, ↓, ↓, ↑
Unendlich Continues:
L2, R2, L1, R1, ←, →, →, ←
Extra Leben:
L2, R2, L1, R1, ↓, ↑, ↑, ↓
Alle FMVs:
L2, L1, R1, R2, ↑, ←, ↓, →
Alle Sounds:
R2, R1, L1, L2, ↑, →, ↓, ←

Sega Saturn

Command & Conquer

Für die Paßwörter haben wir diese Ausgabe zwar keinen Platz mehr, Patrick Fabris Cheats kriegen wir aber gerade noch unter... Gebt während des laufenden Spiels folgende Kombinationen ein. Nach korrekter Eingabe erscheint das entsprechende Icon dann im Auswahlmenü, wo es direkt angewählt werden kann

Nuklearangriff:
A, B, C, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑, A
Ionen-Kanone
A, B, C, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑, B
Luftangriff:
A, B, C, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑, C

Nintendo 64

Mario 64

Ganz so sinnlos wie letzte Ausgabe behauptet, ist der 120-Leben-Yoshi übrigens doch nicht. Wie unsere Recherchen in Japan ergeben haben, ist es mit viel Fingerspitzengefühl möglich, auch ohne die Kanone und somit gleich zu Beginn des Spiels aufs Dach zu gelangen. Stellt Euch einfach mit dem Gesicht zum Eingang vom Schloß und geht dann nach rechts über die Brücke. Dort, wo die Wiese endet, müßt Ihr (mit Anlauf natürlich) per gut getimtem Dreifachsprung erst an die schräge, grüne Böschung rechts springen (zwei Sprünge), und von dort rüber nach links zur Burg (ein Sprung), so daß Ihr die obere Mauerkante gerade noch erwischt, von wo aus Ihr Euch dann aufs Dach hochhangeln könnt. Das Ganze läßt sich zwar ein wenig doof erklären, wird aber durch die Screenshots vielleicht eher klar:







Kein Aprilscherz: Ihr könnt auch aufs Dach der Burg hochspringen

Sony Playstation

Legacy of Kain

Unsere Internet-Abgraser, allen voran Justus Schauer, haben bereits drei hübsche Cheats für diese neueste Blutsaugerei aufgespürt. Alle Tastenkombinationen müssen übrigens während des laufenden Spiels eingegeben werden.



Unendlich Energie/ Blut:
↑, →, □, ○, ↑, ↓, →, ←
Unendl. magische Energie:
→, →, □, ○, ↑, ↓, →, ←
Alle FMVs im *Dark Diary* anwählbar:
←, →, □, ○, ↑, ↓, →, ←



Sony Playstation

NBA in the Zone 2

Auf Konamis Ami-Homepage kann man schon seit mehreren Wochen den All-Stars-Cheat nachlesen: Einfach nur im Titelbild (das mit "Game Start", "Options" und "Demo") L1+R2+Select+Start gleichzeitig drükken. Im "Exhibition Mode" lassen sich die neuen Teams danach sofort anwählen.



Sony Playstation

Perfect Weapon

Klaus Brinkmann aus Linz am Rhein hat mal wieder Pionierarbeit geleistet und bereits im Dezember schon alle fünf *Paßwörter erspielt* gehabt:

1. Mond	×□×□□○□○
2. Mond	○××△○○×△
3. Mond	○△□○□□△△
4. Mond	○×××△○△△
5. Mond	××□×□□△○











GHOST IN THE SHELL

Ghost in the Shell





ACME
the game company



PC CD-ROM | NINTENDO 64 | PlayStation | merchandise



0221 - 240 88 00



NINTENDO 64

Artikel	Preis
NINTENDO 64	399,90
Controller64	49,90
Lenkrad64	199,90
RGB-Scart Kabel	49,90
Inter.Super Star Soccer.(us)	169,90
FIFA 64	159,90
Mario 64	99,00
Mario Kart 64.(us)	169,90
NBA Hangtime	159,90
Pilotwings 64	129,90
Star Wars	149,90
Turok	159,90
Wave Racer64	99,00
Wayne Gretzky Hockey.(us)	159,90

Werkstatt

Artikel	Preis
Umbau Saturn	99,90
"No-Limit!"-Umbau Playstation	99,90
Umbausatz "No-Limit"Playstation	69,90

Finanzierung

Die Spielspaß-Finanzierung

Artikel	Preis
PlayStation mit 4 Spielen	ab 24,00
Nintendo64 mit Spiel	ab 24,00

...einnfach anrufen



SEGA SATURN

Artikel	Preis
Saturn	399,-
3D-Control-Pad	89,90
Lenkrad	109,90
Die Hard Arcade	99,90
Fighting Vipers	89,90
Megaman X3	99,90
NHL Powerplay Hockey '96	89,90
Sonic 3D Blast	89,90
Tomb Raider	89,90
Virtua Cop 2 incl. Gun	139,90



Merchandise

Artikel	Preis
Caps	ab 20,00
Hint-Books...(Crash B.,Tomb Raider, Nights,Beyond the B., etc)	ab 20,00
Magazines......(EDGE, Playstation(jp.), Playstation(eng.), EGM(us))	ab 15,00
Model-Kits.(z.B.FF VII)	ab29,90
Poster	ab 5,00
TEKKEN II 175x63cm	30,00
TEKKEN II "The Family" DIN A1	25,00
Virtua Cop II 125x40cm	25,00
Pins	ab 5,00
Soundtracks.(z.B.FF VII)	ab 59,90
T-Shirts	ab 19,90

PlayStation

Artikel	Preis
PlayStation (PSX)	289,-
PSX+Tekken	333,-
PSX+Ridge Racer	333,-
Controller -The Pad-	29,95
Controller (bunt)	59,90
Controller...(Sony)	44,90
Analog Flightstick	119,90
Memory Card (bunt)	39,90
Memory Card (8MEG)	79,90
Memory Card (12MEG)	129,90
RGB-Scart-Kabel	39,90
HF-Antennenkabel	39,90
Link-Kabel	39,90
The Gun (Pistole)	59,90
Lenkrad (Mad Catz)	149,90
2-Xtreme	89,90
4-4-2 Fußball	89,90
A-VI Evolution Global	99,90
Area51	89,90
Baphomets Fluch	89,90
Batman Forever Arcade	89,90
Carnage Heart	89,90
City of the lost Children	*99,90*
Command&Conquer	89,90
Cool Boarders	89,90
Contra: Legancy of War	89,90
Crow: City of Angels	99,90
Crusader - No Remorse	89,90

PlayStation

Artikel	Preis
Destruction Derby 2	99,90
Discworld I&II	je.89,90
Disruptor	89,90
Dragonheart	99,90
Fifa Soccer`97	89,90
Final Fantasy VII (jp)	*169,90*
Legacy of Kain	99,90
Manic Karts	89,90
Namco Museum 1-3	je.89,90
Namco Museum 4 (jp)	129,90
NBA Hangtime	89,90
NBA Live`97	89,90
Pandemonium	89,90
Porsche Challenge	*79,90*
Rage Racer (us)	139,90
Rebell Assault II (2 Disc)	109,90
Re-Loaded	89,90
Samurai Shodown	84,90
Soul Blade	109,90
Soviet Strike	89,90
Suikoden	99,90
Super Star Soccer Deluxe	99,90
Tempest X3	99,90
Time Crises incl. Gun (jp)	*189,90*
Tomb Raider	99,90
Twisted Metal World Tour	99,90
WipEout 2097	99,90

...weitere Titel auf Anfrage!!!



Die Netzwerkparty geht weiter!!!
- NETWORX -

Ring frei für die 2. Runde!!! Am 6. April vereinen sich wieder alle Anhänger der virtuellen Welten in Kölns tiefen Gewölbekellern.. Neue Gefechte gegen die unberechenbare HI (human intelligence) suchen ihre Opfer - such Dir doch auch eins.... Hier ist Deine Chance! Verteidige Dich und Deine Ehre Angesicht zu Angesicht gegen bis zu 199 HI´s in C&C2, Diablo, M.A.X, WC2, usw............!!! Neuerscheinungen, Previews, Q&A mit Entwicklern neuer Softwaretitel, sowie der ein oder andere Ideen- und Gedankenaustausch, mit Redakteuren der verschiedenen Magazine sollten dabei natürlich nicht fehlen!!!



Zülpicher Str. 17
D - 50674 Köln
Tel.: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 00 81

Internet:
http://www.acme.netcologne.de

Mo-Fr.: 11.00-20.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Infos & Preislisten auch per FaxPolling (Fax holen). Habt Ihr ein Faxgerät mit Pollingfunktion, einfach unsere Faxnummer wählen - wenn sich unser Computer meldet, Abruf- und dann Starttaste drücken!

Alle Spiele werden in einer Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten versandt. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (ohne Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen! Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt.

Bei uns im Laden...

- Softwarepräsentation
  - auf 3 Großbild-Leinwänden
  - mit GlasTron-3D-Visier
  - auf Demo-Displays
- Internet-Terminals

Wie zu erwarten, ging es in den meisten R&T-Briefen diesen Monat um Fragen, die das N64 betreffen...

Misch-64-Masch

⇨ *Warum hat Pilotwings 64 fette Pal-Balken? Bei der japanischen Version war die ganze Sache doch noch schön bildschirmfüllend.*

Die Art des Spielmoduls bestimmt sowohl dessen Geschwindigkeit, als auch die Bildgröße (Pal-Balken oder keine Pal-Balken). Spiele aus Japan oder den USA haben somit auf jeder Konsole (auch auf dem deutschen N64) die selbe Geschwindigkeit und keine Pal-Balken (vorausgesetzt Euer Fernseher/Monitor kann automatisch zwischen Pal und NTSC umschalten). Dementsprechend läuft ein (nicht „angepaßtes") Pal-Spiel auf jeder Konsole dieser Welt um ca. 18% langsamer und hat Pal-Balken, da die Fernsehnorm "Pal" bei der Bilddarstellung mehr Zeilen benötigt, um den gesamten Bildschirm zu füllen. Wenn sich eine Firma keine extra Mühe machen will und ein Spiel nicht an unsere Fernsehnorm "anpaßt", beläßt sie einfach die niedrigere Zeilenanzahl der NTSC-Fernsehnorm und schon haben wir den Balkensalat. Es gibt allerdings keine technischen Gründe die Spiele zu verlangsamen. Ein Ruhmesblatt ist so etwas für keinen Hersteller; unspielbar wird Euer Pal-Pilotwings dadurch aber widerum auch nicht. All dies trifft selbstverständlich genauso auf die CDs der 32-Bit-Konsolen zu.

⇨ *Mario 64 kommt mir ebenfalls ein klein wenig langsamer vor (8,23%) als die Nippon-Version. Einbildung?*

Nee, keine Einbildung (siehe oben)! Wie jemandem ein Spiel exakt 8,23% langsamer "vorkommen" kann ist mir allerdings schleierhaft.

⇨ *Gibt es RGB-Kabel für ein besseres Bild?*

Es gibt solche Kabel. Sie kosten um die 50 Märker und sind bei Spezialanbietern (siehe Kleinanzeigen) erhältlich. Die Pal-Konsole hat jedoch keinen RGB-Ausgang.

⇨ *Was haltet Ihr von Multinorm-Umbauten (us, jp, pal)?*

Von denen halten wir sehr viel, nur leider gibt es noch niemanden, der den Umbau bewerkstelligen kann. GT-Elektronik in der Schweiz (0041-614014171, bzw. 792157228), bzw. Wolfsoft in Deutschland (0262283517) arbeiten aber fieberhaft an einer Lösung. Beide Firmen bieten jetzt schon einen Adapter an, mit dem es möglich ist, Importspiele auf Euren Pal- oder NTSC-Konsolen zu zocken.

⇨ *Gibt es eine Möglichkeit, ein amerikanisches N64 an einem deutschen Fernseher zu zocken und umgekehrt?*

Dies geht meist nur bei sehr teuren TVs ab 1500 Mark aufwärts (siehe auch Frage 1).

⇨ *Kommt noch weitere Hardware (CD-Rom, Tastatur)?*

Außer den beiden bekannten Zusätzen Disk Drive und Jolt Pack (Zusatzgerät, das z.B. bei Mariokart 64 die Vibration der Karts nachahmt) ist nichts offiziell angekündigt.

⇨ *Stimmt es, daß beim deutschen Mariokart 64 kein Controller dabei ist?*

Ja, das stimmt leider!

⇨ *Gibt es ein Link-Port beim N64, bzw. sind schon Link-Spiele geplant?*

Nintendo hält sich alle Optionen offen. Theoretisch könnte der Schacht an der Unterseite des N64 für eine Verbindung zweier Konsolen miteinander genutzt werden. Ebenso denkbar wäre ein Verbindungskabel, das jeweils an einem der vier Ports für die Joypads eingestöpselt wird. Ob das Disk Drive auch mit einer Schnittstelle für derlei Spielereien aufwarten kann, wird sich zeigen.

⇨ *Wann kommt (gähhhhn) Blastdozer, F-Zero 64, Tomb Raider 64, Starfox 64?*

Blastdozer ist bereits in den USA und Japan erschienen, wenn dieses Heft am Kiosk ausliegt, bei uns kommt's im Herbst. Starfox 64 erscheint Ende April in Japan und eventuell noch dieses Jahr hier. Über F-Zero 64 ist nichts bekannt, und von Tomb Raider 64 wußte nicht mal Eidos etwas. Generell sind derlei Fragen aber sinnlos wie ein Kropf, da wir doch auch bloß Zuschauer in diesem – oft absurden – Termin-Theater sind. Shadows of the Empire z.B., erschien sogar weitaus früher in Europa als angekündigt....

Viele Einsender, Querbeet

Screenschrotts

Mir schiessen jedesmal Freudentränen in die Augen, wenn ich mir die Screenshots der frühen VG-Ausgaben von 91-93 anschaue. Bei den heutigen Screenshots kommen mir auch wieder die Tränen, allerdings vor Trauer. Ich wünsche mir doch, anhand der Bilder erkennen zu können, wie das Spiel auf meinem Fernseher in meinem trauten Heim aussehen würde, doch das ist z.Z. oft nicht mehr möglich! Tut Euren Lesern doch bitte den Gefallen und schließt die Konsolen an den Monitor an, schaltet das Licht aus und fotografiert, was das Zeug hält. Bei Spielen, wo das Pausen-Logo zu groß ist, oder die sich nicht pausieren lassen, könnt Ihr ja weiterhin den Grabber verwenden.

Kent Alkan, Hundsangen

Gefahr erkannt, Gefahr gebannt! So nostalgisch, daß wir wieder die Pause-Zeichen auf unseren Screens einführen, sind wir hier nicht drauf, aber mit einer neuen Grabber-Karte für den Mac im Spielezimmer liebäugeln wir schon ziemlich lange. Inzwischen ist das gute, neue Stück sogar bei uns eingetrudelt und ab der nächsten Ausgabe wird dann alles gut. So albern es auch klingen mag, aber solche Steckkarten sind ausgesprochen selten, da kann man nicht einfach ins nächste Kaufhaus gehen und sagen "zeigt mal, was ihr habt". Auch die nun auserwählte mußte durch viel Telefoniererei überhaupt erst gefunden werden, vom Problem der Bezahlung ganz abgesehen. Ach, Kinners, Ihr macht Euch ja gar kein Bild davon, wie kompliziert das wirkliche Leben hier draußen ist...

Speicherproblem

In Ausgabe 3/97 schreibt Ihr, daß man bei Turok ohne Controller-Pak nicht speichern kann, gleichzeitig gibt Big N als Veröffentlichungstermin für eben diese Controllerpaks Juni 1997 an. Ist doch voll plöt!

M. Wendt, Jakobsthal

Das ist fürwahr schlechte Koordination. Den einzigen bislang auf dem Markt präsenten Fremdanbieter von Nintendos Speicherlingen, Datel, wird es sicher nicht stören...

Bug Corner Teil 2

Nachdem ich in der VG 3/97 die Einsendung zur Bug-Corner las und auch die Stellungnahme von Eidos sah, fiel mir auf, daß sich der beschriebene Fehler in St. Francis' Folly sehr wohl auch in der Playstation-Version befindet (zumindest in meiner) und nicht nur auf das Verantwortlichsein von Sega zurückzuführen ist.

Gerhard Hannappel, Nentershausen

Eidos hat hier den Mund wirklich etwas zu voll genommen und versucht Sega den schwarzen Peter alleine unterzujubeln. Da die SAT-Version einen Monat früher auf dem Markt war, ist besagter Fehler dort einfach nur früher entdeckt worden, d as ist alles.



MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Rat & Tat
Postfach 1304
85531 Haar/München

MAILOMANIA

Da unser lieber Jan seinen Lebensmittelpunkt bekanntlich woanders hin verlegt hat, muß Mailomania diesmal ohne Rübenfoto auskommen. Der Mai macht aber alles wieder neu...

Geheimbünde

Seit vier Monaten versuche ich, mich in der Videospielbranche als Händler selbständig zu machen. Von einigen Herstellern und Vertreibern habe ich bereits Verträge zugeschickt bekommen. Wenn ich aber die darin beschriebenen Konditionen mit den Preisen der Versandfirmen, die in der VG inserieren, vergleiche, dann kann ich mir nicht vorstellen, daß die zu erwartende Gewinnspanne für eine Existenz ausreicht. Auf telefonische Anfrage hin versicherten mir sämtliche Hersteller, daß alle ihre Kunden gleich behandelt würden. Da ich aber ziemlich hartnäckiger Natur bin, habe ich weiter mit den betreffenden Firmen telefoniert. Dabei lief's mir kalt den Rücken runter, weil ich immer wieder Sätze wie "wir wurden von der Geschäftsleitung zum Stillschweigen verurteilt" oder "wenn ich ihnen etwas sage, werde ich sofort entlassen" zu hören bekam. So ein Verhalten stelle ich mir bestenfalls bei einer verbotenen Sekte, aber nicht bei Firmen einer ganz normalen Branche vor. Trotzdem habe ich herausbekommen, daß es zwei Verbände geben soll, denen man sich anschließen müsse, um vernünftige Verträge zu bekommen. Können Sie mir weiterhelfen?

Helma Häusler, Duisburg

Ich kann mir schon vorstellen, welche zwei Verbände hier für die nötige Verschwiegenheit in der Branche sorgen, nur leider haben auch wir weder zur Camorra noch zur Mafia irgendeinen heißen Draht (die Preise für Spiele sollen aber Gerüchten zufolge wirklich extrem niedrig sein, vor allem wenn man die Dinger gleich palettenweise abnimmt...). Nu aber mal im Ernst: Natürlich behandeln alle Hersteller deren Kunden gleich, in ihrer jeweiligen Umsatzklasse eben. Es wäre naiv anzunehmen, daß z.B. der Chefeinkäufer von Karstadt, die gleichen Konditionen wie eine Frau Häusler bekommt, die nur 15 Stück von jedem Titel ordert. Was die Sonderangebote der Versandhändler angeht, dazu läßt sich sagen, daß diese durch Insider-Connections Sonderposten oder Overstocks (oft im Ausland) aufkaufen und so bestimmte, meist ältere Spiele zu wundersamen Dumpingpreisen anbieten können. Wer besagte Connections, die natürlich niemand ohne weiteres am Telefon preisgibt, nicht besitzt und kein Geschäft in einer Spitzenlage eröffnen kann, sollte lieber seine Finger vom Spiele-Business lassen.

Wo, wie, was?

Wie findet man in Super Mario 3 die Prinzessin? Nach Jahren des Suchens gebe ich langsam die Hoffnung auf, da meine Physis nachläßt (unterernährt, 2m lange Haare, Frostbeulen – ungeheizte Burgen)

Martin Lang, A-Wien

Bei „Flashback" (MD) komme ich in Level 6 an der Tür, hinter der ein VIP-Mann steht, nicht weiter. Wo und wie kann man diese öffnen und was mache ich bei Landstalker mit den vier Gegenständen von Gola?

Sven Heisgen, Zwenkau

Liebe Leut, seid nicht böse, wenn derartige Briefe mit Fragen zu Spielen von uns nicht beantwortet werden. Was denkt Ihr, wer wir sind? Wandelnde Superhirne? Wenn es um neue Spiele geht und unsereiner auch erst kürzlich an der selben Stelle festgehangen hat, dann kann man natürlich spontan auch den einen oder anderen Brief beantworten. Aber ein drei Jahre altes Spiel erst wieder auftreiben und dann bis an die Problemstelle heranspielen, ist zu viel verlangt, zumal wir diesen Service meines Wissens noch nie irgendwo angeboten haben. Generell gilt: Ihr bezahlt zwischen 90 und 150 Mark für ein neues Spiel, da muß sich der Hersteller auch um die Nachsorge kümmern und nicht wir.

Link-ereien

Link-Kabel rest in peace! Ich finde es ziemlich clever von Sony, erfolglose Optionen und sinnloses Zubehör kurz und schmerzlos von der Bildfläche verschwinden zu lassen. Das ist doch im Endeffekt nur zum Vorteil des Kunden, wenn die Produktionskosten und damit auch der Verkaufspreis gesenkt wird. Wer bei Kultspielen wie DD 2 bisher an Einsamkeitskomplexen litt, darf dank des hoffentlich wieder in Mode kommenden Split-Screens endlich Hoffnung auf mehr Zweisamkeit schöpfen.

Gerald Laner, A-Volders

Ich habe mir eine zweite PS gekauft, weil Duelle gegen menschliche Gegner viel spaßiger sind, als gegen die CPU, erst recht, wenn jeder seinen eigenen Bildschirm hat. Im klassischen Split-Screen-Modus fehlen oft Details, außerdem geht die Geschwindigkeit hierbei in den Keller. Die Link-Option gehört zu den herausragendsten Fähigkeiten der PS. Diese aus Kostengründen wegzulassen, halte ich für einen Fehler. Von mir aus kann Sony den Split-Screen pushen, aber einen Link-Modus zu integrieren kostet Programmierer doch nur ein müdes Lächeln.

Oliver Berthy, Hamburg

Ich war bis vor kurzem noch überzeugter PSX-Spieler, doch seit C&C und DD 2 bröckelt mein Vertrauen in Sony. Ich meine, C&C auf einem Split-Screen wäre schwachsinnig gewesen, aber wenn schon der Link-Port abgeschafft wird, dann hätte man bei einem wirklich guten Spiel wie DD 2 noch warten müssen, bis der Split-Screen-Modus hierfür fertig gewesen wäre, als Ersatz für die fehlende Link-Option.

Holger Hauschild, Bad Harzburg

Der Unmut unter Link-ern ist verständlich; irgendwie war's aber schon von Anfang an 'ne Totgeburt. Um die Link-Option als Vorzug gegenüber der Konkurrenz groß rauszustellen, hätte Sony z.B. günstige Link-Bundles (2 CDs+Kabel) auf den Markt bringen müssen. Etwas mehr als ein Lächeln kostet eine Link-Option den Programmierer allerdings schon, was sicher auch der Grund für die wenigen Spiele war. Hoffen wir auf Split-Screen-Spiele, die nicht viel langsamer werden.

FORUM

Ein ziemlich heikles Thema, das alle Zocker bewegt, seit es Spiele gibt, ist inzwischen wieder aktuell geworden, da die Hacker in Honkong immer schneller und dreister werden: Illegale Kopierstationen sind gemeint. Bislang konnte nur auf Disketten kopiert werden, was vor allem bei größeren Spielen sehr umständlich war. Neuerdings ist es im Falle des N64 sogar technisch möglich, gleich Dutzende von Spielen auf eine CD zu brennen und von der CD wieder in die Konsole einzulesen. Was denkt ihr über das Thema? **Welche Strafen sollte der Staat gegen Raubkopierer verhängen, bzw. betrachtet ihr derlei Tun überhaubt als verwerflich?** Habt ihr selbst schon einmal Spiele kopiert oder bereits so ein Ding zu Hause stehen? Schreibt uns!



N64-32-Seiten-Special

Es gibt tonnenweise neue N64-Module, deshalb liefern wir zusätzlich ein 32 Seiten dickes Heft im Heft mit allem, was Neu ist. Wir testen FIFA 64, Doom 64, Super Mario Kart 64, Wayne Gretzky 3D Hockey und wahrscheinlich auch Int. Superstar Soccer 64, falls das deutsche Modul rechtzeitig eintrifft. Previews gibt es von Hexen, Wargods und vielem mehr.

Acclaims Turok hat bei 3D-Shootern ein Standard gesetzt, an den auch Doom 64 nicht so leicht heranreichen wird

Vandal Hearts

Rollenspiel-Fans haben es auf der Playstation nicht leicht, denn Software-Nachschub ist hierzulande selten. Nach Suikoden legt Konami mit Vandal Hearts gleich noch ein ausgezeichnetes RPG nach, das vor allem durch das isometrische Kampfsystem überrascht. Was Vandal Hearts sonst noch an Geheimnissen offenbart, erzählt Euch Tet im ausführlichen Test.

Die deutsche Version von Vandal Hearts gibt es komplett übersetzt mit deutschem Bildschirmtext

Ausgabe 5/97 erscheint am 23. April

Impressum

Chefredakteur: Michael Hengst (mh), verantw.
Chefin vom Dienst: Dorothea Ziebarth (dz)
Leitender Redakteur: Robert Zengerle (rz)
Redaktion: Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Jan v. Schweinitz (js)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Fax: 0 89/46 13-50 46
über CompuServe (go magna oder 74431,613)
Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout & DTP: Karin Kohler, Katja Milles, Rudolf Scharl, Paul Dlugosch
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Sony Computer Entertainment

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenleitung: Thomas Neumann (333)
Assistenz: Petra Stübinger (962)
Anzeigenverkaufsleitung: Carolin Gluth (305)
Anzeigenmarketing: Natalie Regnault (313), Ilka Krebs (165)
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 2: VMS – Verlags-Media-Service Düsseldorf Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestr. 45, 40597 Düsseldorf, Te.: 0211/713004, Fax: 0211/714650
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 3b+4: HBM Medienservice Braukhaus Verlagsservive, Margaretenstr. 49. 82152 Krailling, Tel.: 089/89930047, Fax: 089/89930049
Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenken (372)
International Account Manager: Michelle Berner (360), Fax: (775)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-181-44-6400, Fax: 0044-181-44-6402
USA: M&T Int. Marketing, CMP Media, San Mateo, Tel.: 001-415-525-4300, Fax: 001-415-525-4482
Holland: Insight Publicitas, Tel.: 0031-35-5395111, Fax.: 0031-35-5310572
Japan: Accot Corporations, Tel.: 03-3800-3229, Fax: 03-3-3800-3844
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Einzelheftbestellung: Erdem Development, Stroblstr. 12b, 84478 Waldkraiburg
Tel.:08638/9670-0, Fax: 08638/9670-55
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866, Jahresabonnementpreis: öS 480,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Rorschacherstr. 270, CH-9016 St.Gallen, Tel.: 071/374415, Fax: 071/374425, Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 7 vom 1. Januar 1997
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232
Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Eduard Unzeitig

Verlagsdirektor: Wolfram Höfler

Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.




Verleiht wirklich Flügel
Mit deutschem Bildschirmtext
PILOTWINGS 64
Über den Wolken. Thermik nutzen. Sturzflug: Das Herz schlägt bis zum Hals. Waghalsige Flugmanöver in den Häuserschluchten. Kein Horizont zu weit. Fun grenzenlos. Soll Euer Traum vom Fliegen virtuelle Wirklichkeit werden?
Nintendo
NINTENDO 64
The New Dimension of Fun
© 1996 Nintendo/Paradigm Simulation, Inc. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1996 Nintendo Co., Ltd. TM and ® are trademarks of Nintendo.